Old Dragon
Role Playing Game

Lodoss :: Cenário de Campanha

Lodoss, a Ilha Amaldiçoada

Ryo Mizuno (Autor) Bruno Sakai (Tradução & Adaptação)

Apresentação

Record of Lodoss War é uma série de fantasia criada pelo japonês Ryo Mizuno e baseada no jogo Dungeons & Dragons. A série fez tamanho sucesso que lhe renderam adaptações para mangás, animes, jogos de computador, livros de RPG, brinquedos etc ...

Esse sucesso extrapolou as fronteiras nipônicas e Record of Lodoss War começou a ser traduzido para uma infinidade de idiomas, inclusive o bom e velho português.

Os protagonistas seguem os conceitos clássicos dos RPGs Old School, classes bem definidas, rivalidade entre anões e elfos, itens mágicos poderosíssimos e, claro, muitos dragões.

Reforçando que esse e-book foi escrito pela equipe do blog Homeless Dragon e tem como intuito a distribuição, sem fins lucrativos, desse material, para desenvolver esse material tomamos como base o livro Record of Lodoss War RPG - Eternal Edition para o sistema Fuzion escrito por Mark Chase e também usamos imagens e informações do site Eiyuu Kishi Den (http://www.eiyuukishiden.com).

Bom jogo a todos.

Lodoss, a Ilha Amaldiçoada

Cenário de Campanha

Sobre o e-book

Esse e-book foi baseado no anime Record of Lodoss War, escrito pelo japonês Ryo Mizuno e lançado tempos mais tarde pelo estúdio Madhouse. No Brasil o anime foi lançado pela Livraria Devit e os mangás pela Editora Conrad.

Nesse livro vamos seguir as regras do sistema brasileiro Old Dragon. Apesar de ser uma adaptação, tentarei não deturpar o sistema e muito menos o cenário, lembrando que esse é meu primeiro e-book e depois de anos, meu primeiro contato com RPG. Fui motivado a fazê-lo depois de ler algumas iniciativas old school.

Para seguir essa tendência old school nada melhor do que uma adaptação do anime mais old school de todos, Record of Lodoss War.

Espero que gostem, divirtam-se e muito obrigado.

Agradecimentos

- Pessoal da Red Box Editora pelo sistema Old Dragon.

- À minha amada esposa, Layla, por ter me ajudado com a revisão do e-book.

- Pessoal da lista Old Dragon, em especial o George e o Felipe PEP, que de alguma forma fomentou a vontade de fazer esse e-book.

- A todos os malucos que baixarem esse e-book.

Bruno Sakai

Old Dragon Role Playing Game®

CENÁRIOS

Autor

Ryo Mizuno

Diagramação

Editora Red Box

Tradução & Adaptação

Bruno Sakai

Setembro / 2012

Distribuído sob a licença
Creative Commons Brasil v.3.0
OLDDRAGON.com.br

Índice

Introdução 6
Classes & Raças 25
Heróis & Vilões 28
Deuses 42
Locais Importantes 46
Comentários Finais........................76

Capítulo 1

Introdução

Segundo a lenda, há muito tempo atrás houve uma terrível batalha entre os dois deuses mais poderosos de Forceria: Falis, o Deus da Luz e Falaris, o Deus das Trevas. Esta batalha ocorreu no continente de Alecrast.

A luta entre os exércitos parecia não ter fim, envolvendo e destruindo os outros deuses e, depois de muito tempo, restaram apenas dois (ou melhor, duas): Kardis, a Deusa da Destruição pelo lado de Falaris e Marfa, a Deusa da Criação pelo lado de Falis.

No final, Kardis foi derrotada, mas antes de morrer amaldiçoou toda Alecrast, e Marfa para impedir que a maldição se espalhasse por todo continente usou suas últimas forças para isolar a parte amaldiçoada e preservar o restante. O esforço fora muito grande e Marfa morrera na sequencia.

Essa porção de terra que foi separada do continente se tornou uma ilha que recebeu o nome de Lodoss, a Ilha Amaldiçoada.

O Início

No início existia apenas Atsuki, o Gigante de Forceria.

Quando a vida de Atsuki chegou ao fim, toda a vida que conhecemos hoje teve sua origem. Seu corpo formou a terra e seu sangue formou o mar. Da sua raiva originaram-se os ventos e as tempestades. Do seu último suspiro foi criada a vida.

O Mundo havia então se formado, os Deuses nasceram do que restou do corpo de Atsuki. Do pé direito veio Myrii, o Deus da Guerra. O pé esquerdo deu origem a Cha Za, Deus do Comércio. Da cabeça veio Rada, Deus da Sabedoria e do tronco surgiu Marfa, a Deusa da Criação. Da mão de esquerda, veio o maligno Falaris, o Deus das Trevas e da mão direita, surgiu o Supremo Deus da Luz, Falis.

Lady de Falis

Muitos anos se passaram, pessoas e criaturas de Forceria prosperavam e adoravam seus deuses, e foi justamente nessa de época de crescimento que os deuses começaram uma guer-

ra, onde os Deuses da Luz e os Deuses das Trevas começavam uma luta pelo controle de Forceria. Uma guerra épica que se estendeu por milhares de anos, deuses da luz e das trevas foram destruídos, centenas de deuses menores morreram nessa batalha.

A batalha derradeira ocorreu entre Kardis, Deusa da Destruição, e Marfa, Deusa da Criação, as últimas sobreviventes dessa terrível guerra. Ambas, muito machucadas, partiram para o golpe decisivo e golpearam-se simultaneamente de maneira mortal. Como ultimo ato Kardis amaldiçoou o continente. Marfa com seus últimos poderes separou a terra amaldiçoada, criando a Ilha de Lodoss, e salvando Alecrast da maldição.

O espírito de Marfa descansa em Alecrast para protegê-la da maldição da Deusa das Trevas Kardis. A alma negra remanescente de Kardis descansa sobre as terras destruídas de Marmo.

Passados milhares de anos os espíritos das deusas ainda observam a terra onde lutaram em vida. A morte das duas deusas teve uma influencia muito grande no destino de ambos os continentes.

Após a grande batalha entre Deuses da Luz e das Trevas, muitos deuses neutros, que não tinham vínculos com a Luz ou as Trevas, foram para uma terra distante onde eles abandonaram seus corpos e reencarnaram como animais selvagens, tais como leão, cobra, urso e raposa. Eles isolaram as terras de Crystania de Forceria com a criação da Fortaleza dos Deuses. Ninguém pode entrar em Crystania. Quem tentou nunca voltou.

Era do Chaos

Dois mil anos após a épica batalha entre as últimas grandes Deusas, a ilha de Lodoss estava desfigurada e caótica. Reinos e Impérios cresciam e sucumbiam. Feiticeiros e monstros da ilha negra de Marmo invadiam a Ilha de Lodoss destruindo vilas e pilhando cidades.

Era da Magia

Oitocentos anos antes da Era da Iluminação, surgiu em Lodoss o maior de todos os reinos, Kastuul, o Reino da Magia, um poderoso império que unificou Lodoss, governando com punho de ferro. Por centenas de anos Kastuul dominou Lodoss. Foram feitos grandes progressos na magia e os Reis e Rainhas, com tanto poder, praticamente tornaram-se Deuses.

No final, esses poderes mágicos tornaram-se incontroláveis e em uma audaciosa tentativa de conseguir o poder mágico supremo, os maiores magos de Kastuul invocaram um grande e perigoso feitiço, mas este falhou e destruiu grande parte das terras sagradas com um grande cataclismo de fogo.

Isso gerou um grande tumulto, e os Reinos Bárbaros ressurgiram para destruir Kastuul. As seguidas guerras fizeram com que o Reino da Magia

entrasse em colapso.

Antes de tudo estar perdido, o Governador Saluvan guardou cinco poderosos artefatos conhecidos como Tesouros do Governador para prevenir que não caíssem em mãos erradas. Sendo assim amaldiçoou os Cinco Dragões Anciões para que se tornassem Guardiões desses tesouros, um para cada tesouro, garantindo assim segurança absoluta.

Para Bramd foi dado o Cajado da Vida, para Abram foi dado a Bola de Cristal das Almas, para Mycen foi dado o Espelho da Verdade, para Narse foi dada a Tiara do Conhecimento e finalmente, para o mais poderoso Dragão foi dado o mais poderoso artefato, Shooting Star se tornaria então o Guardião do Cetro da Dominação, uma relíquia que pode controlar toda a magia em Forceria, sendo assim poderia controlar os Dragões e até mesmo os Deuses.

Apenas uma grande feiticeira sobreviveu a queda de Kastull: a bruxa Karla, que conseguiu transferir sua mente e alma para uma Tiara Mágica. Através dessa tiara ela consegue controlar qualquer pessoa que a use. Com essa técnica, Karla conseguiu transcender os limites físicos da carne e se tornou imortal. Ela ainda vive, centenas de anos após a queda de Kastuul, e acredita ser a única guardiã de Lodoss.

Era da Iluminação

Durante quinhentos anos, uma nova Era de Caos assolou Lodoss. Cinco Dragões Anciões sobreviveram a queda de Kastuul, dois Dragões da Luz e três Dragões das Trevas. Os Dragões das Trevas (Shooting Star, Abram e Narse) acumularam uma vasta quantidade de poderosos tesouros mágicos. Os Dragões da Luz (Bramd e Mycen) ajudaram a reconstruir Lodoss e a salvar pessoas.

Mycen, o Dragão Dourado ajudou na construção do Reino de Moss.

Bramd o Dragão de Gelo, vive nas Cavernas Geladas nas Montanhas do Norte, próximo a Tarba e é freqüentemente visitado por sacerdotes de Marfa.

Apenas recentemente foram formados os maiores reinados de Lodoss:

• Valis, o Sagrado Reino da Luz foi fundado pelo Rei Fahn.

• Alan, um reino onde a paz e o aprendizado são priorizados acima de tudo, é governado pelo Rei Kadomos VII.

• Kanon, outra nação pacifica, foi fundada no Sul de Lodoss, perigosamente próxima de Marmo.

• Na região Sudoeste de Lodoss está o Reino de Moss, governado pelo Principe Jester, os Cavaleiros Dragões e o Dragão Dourado Ancião Mycen.

• Finalmente na região sudeste de Lodoss, está a Ilha Negra de Marmo onde o caos e os monstros dominam.

Primeira Era dos Heróis

Parecia que uma grande Era Dourada estava se aproximando. As terras de Lodoss estavam unidas, grandes progressos tinham sido feitos em ciências, artes e magia. A paz reinava e as pessoas prosperavam, mas uma escuridão tomou a caótica Ilha de Marmo, local do descanso eterno da alma de Kardis. Um Rei Demônio surgiu a partir da insanidade da deusa morta, e colocou toda a Ilha de Marmo sob seu domínio tirânico. Os olhos do Rei Demônio estavam voltados para o norte da ilha, onde Valis está localizada, e seus exércitos das trevas marcharam para colocar o reino de Fahn sob seu domínio.

O Rei Demônio tinha que ser parado, mas nenhum exército dos reinos pacíficos podia detê-lo. Foi então que surgiram seis heróis para fazer frente ao terrível Rei Demônio e corajosamente foram enfrentar seus terríveis seguidores. Rei Fahn de Valis, o Grande Cavaleiro Lorde Beld, Neese, sacerdotisa de Marfa, o sábio mago Wort, o Rei dos Anões, Frepe e o sexto... e uma feiticeira cujo nome nunca foi falado.

Na verdade ela era Karla, travando sua eterna batalha para manter o equilíbrio de Lodoss. Estes seis heróis atravessaram Lodoss, libertando cidades e recuando o exército demoníaco.

Rei Fahn, a Sacerdotisa Neese e Frepe, o Rei Anão

Lord Beld, a Feiticeira sem nome e o sábio Wort

No confronto final, Lorde Beld atravessou o terrível Rei Demônio com sua espada, mas ao fazê-lo foi banhado com o sangue do monstro.

A alma de Beld foi contaminada pelo poder demoníaco, fazendo com que ele fosse corrompido pelo mal.

Os heróis sobreviventes tornaram-se lendas; Rei Fahn retornou para Valis e governou por mais trinta anos. Beld tomou controle de Marmo e governou o Império Negro. Neese fundou o Tempo de Marfa e é aconselhada e protegida por Bramd, o Dragão do Gelo. O sábio Wort passou a viver recluso em seu próprio castelo, imerso no estudo da magia. E a feiticeira sem nome, Karla, desapareceu pelos próximos trinta anos.

Lord Beld, Imperador Negro de Marmo

Guerra dos Heróis

Nos trinta anos seguintes após a queda do Rei Demônio de Marmo, as terras de Lodoss estavam mais uma vez em paz, mas Beld tinha outras ambições. Além da pequena Ilha de Marmo, ele esperava ter também a Ilha Continente de Lodoss. Ele marchou com um terrível exército composto por Elfos Negros, Kobolds, Goblins e Ogres para colocar Lodoss sob seu controle. A frente desse monstruoso exército estava Lorde Ashram, o Cavaleiro Negro.

Karla, a Bruxa Cinzenta, não podia ficar de braços cruzados. O equilíbrio de Lodoss mais uma vez havia sido abalado e todos estavam em perigo. Ela trabalhou dos dois lados da guerra, fingindo ser aliada de Beld, mas na verdade trabalhava seguindo seus próprios objetivos.

Ela ajudou um grupo de jovens aventureiros, os seis novos heróis, na batalha final com o Exército de Beld.

Rei Fahn, sabendo da invasão de Beld, mandou seu próprio exército enfrentar o Imperador Negro de Marmo. Mais uma vez os exércitos se enfrentam, mas a guerra logo se tornou um impasse. Sabendo que havia apenas uma maneira de determinar o exército vencedor, os dois heróis partem para um duelo. Inimigos, que uma vez foram amigos e companheiros de batalha, duelam até a morte por Lodoss.

Fahn, Rei de Valis

O velho Fahn não é páreo para Beld, e o bondoso rei morre com um ataque fatal da famosa espada Soul Crusher. Os homens do exército de Fahn ficaram indignados, incluindo o sempre equilibrado e valoroso cavaleiro Kashue, Rei de Flaim.

Após o fim da luta entre os heróis, uma flecha disparada por um dos soldados de Fahn atinge o braço de Beld distraindo-o, e aproveitando essa chance, o Rei Kashue ataca e mata o Imperador Beld.

Beld e Fahn estão mortos, e assim termina a Guerra dos Heróis.

Obs: No OVA, Karla, a Bruxa Cinzenta, dispara um raio e mata Beld, não sendo então Kashue responsável pela morte do Imperador.

Entre as Guerras

O exército de Marmo foi detido, mas as perdas foram terríveis. Mais de um terço de Lodoss permaneceu sob o controle de Marmo, incluindo todo o Reino de Kanon e metade do Reino de Alania. O restante de Alania e a maior parte de Valis tinham sido praticamente dizimados pela guerra.

Os heróis da guerra, Parn, Deedlit e todos os demais decidem ajudar as terras que foram afetadas e estavam livres do controle de Marmo. Em primeiro lugar, o grupo de heróis decidiu destruir Karla, que foi quem iniciou a guerra e ainda estava possuindo o corpo de Leylia.

No derradeiro confronto com a Bruxa Cinzenta no castelo Sombrio, eles conseguiram quebrar a magia que controlava o corpo de Leylia. Nessa batalha, Ghim, o anão, morre tentando salvar Leylia das garras de Karla, mas eles não destroem Karla e nem sua tiara, e a Bruxa Cinzenta consegue possuir o corpo de Woodchuck, o Ladrão e escapa para o deserto de Flaim.

Em poucos anos, Parn e Deedlit, junto com os exércitos de Valis e Flaim, asseguram a ordem as reinos livres novamente. Por cinco anos Parn, o Cavaleiro Livre, manteve-se como um campeão e símbolo da liberdade e prosperidade dos Reinos Livres.

Tudo estava bem em Lodoss, mas nem toda Lodoss era livre. Parn sabia que as terras ocupadas por Marmo deveriam ser libertadas, mas isso ainda levaria alguns anos e eles podiam causar uma nova guerra com isso.

Os seis novos heróis de Lodoss: Parn, Etoh, Ghim, Slayn, Deedlit e Woodchuck

Enquanto Parn e Deedlit trabalhavam para ajudar as terras devastadas pela guerra, os outros heróis foram viver suas vidas. Etoh casou-se com a Princesa Fiana, filha do Rei Fahn, e juntos se tornaram Rei e Rainha de Valis.

Slayn casou-se com a sacerdotisa Leylia e poucos anos mais tarde, Leylia daria a luz a uma menina chamada Neese, em homenagem a sua avó que foi uma heroína da guerra de trinta e cinco anos atrás, mas a pequena Neese também nasceu com espírito de Neneel, a feiticeira-sacerdotisa de Kardis que serviu o Rei Demônio contra os seis heróis originais muito tempo atrás. Isso era conhecido por Slayn e Leylia.

O destino da pequena Neese iria determinar o futuro de toda Lodoss... e uma nova Era dos Heróis estava prestes a ter início ...

Segunda Era dos Heróis

Com Beld morto, Lorde Ashram com a espada Soul Crusher em mãos, tinha se tornando o comandante dos exércitos de Marmo. Ele sabe que para dominar toda Lodoss seria preciso adquirir um poderoso artefato, o Cetro da Dominação, e um fato conhecido por todos é que um dos cinco Dragões Anciões é o guardião deste artefato, mas não se sabe exatamente qual deles. Então Ashram e seu grupo iniciam a procura pelo artefato e nada poderia impedi-lo.

Foram até a caverna de gelo e derrotaram Bramd, o Dragão de Gelo, mas não encontraram o artefato. Ashram continuou a caçada, passando pela Ilha do Dragão Azul onde matou Abram e depois na Montanha do Dragão Vermelho, onde a busca e a Segunda Era dos Heróis terminam.

Rei Kashue e Lord Ashram, os protagonisttas da Segunda Era dos Heróis

Sonho de Unidade

Enquanto isso, Parn e Deedlit estavam reunidos com Slayn e Leylia, e encontram com os mercenários Orson e Shiris. Slayn informa ao grupo as intenções de Ashram, e o grupo parte para Flaim, para juntar forças com o Rei Kashue.

Kashue tem motivos para destruir Shooting Star. O cruel dragão controla uma vasta e fértil região a Oeste de Flaim, onde as pessoas têm suas plantações. Shooting Star destruiu um novo vilarejo que foi recentemente construído nessa região. Para realizarem o ataque contra o dragão, decidem dividir as forças em duas partes, uma para eliminar Shooting Star e outra para ir até Abram, na Ilha do Dragão Azul. Se Ashram aparecesse em um dos dois lugares atrás do Cetro da Dominação, ao menos um dos grupos tentaria detê-lo.

Havia em Marmo intenções mais sinistras do que as de Ashram. Wagnard, o Mago Negro, colocou um espião no grupo de Ashram para recuperar dois artefatos do antigo Tesouro do Governador de Kastuul. Um deles é o Cetro da Dominação, que controlaria toda Lodoss e o outro é a Bola de Cristal das Almas que lhe daria a imortalidade. Ashram sabia dessa traição e observava cada movimento feito as suas costas.

Wagnard, o Mago Negro de Marmo

Ilha do Dragão Azul

Orson e seu grupo foram para a cidade livre de Raiden tentar encontrar um navio que os levasse para a Ilha do Dragão Azul, e ainda tinham esperanças de chegar antes de Ashram.

Devido a pirataria no litoral de Raiden, alguns capitães achavam arriscado levar Orson e o grupo para as Ilhas, então Orson e Shiris decidiram que seria melhor eles eliminarem os piratas e pegarem seus navios e irem até a Ilha do Dragão Azul.

O navio que escolheram não era um navio pirata e sim um navio de guerra de Marmo sob o controle de Ashram. Orson, Shiris, Cecil e Maar são capturados e jogados nos porões do navio. Com os prisioneiros ainda abordo, Ashram dirige-se para a Ilha do Dragão Azul para a batalha com o Abram, o Dragão da Água.

Orson, o Mercenário Berserker

Rei Kashue de Flaim

Batalha nas Terras de Flaim

Enquanto isso, nas terras a oeste de Flaim, Parn, Kashue e o demais lutam contra Shooting Star, mas eles não têm forças suficientes para encarar o dragão. Eles conseguem machucar o Dragão que furioso jura que "para cada escama machucada, vai matar mil humanos", em seguida ele voa e inicia sua vingança.

De volta a Ilha do Dragão Azul, Ashram e seu grupo conseguem matar Abram após uma difícil batalha, mas Abram não era o Guardião do Cetro da Dominação. Groder, o mago que trabalha para Wagnard pede para procurar pela Bola de Cristal das Almas. Com a Bola de Cristal das Almas em

mãos, o grupo de Ashram retorna para a cidade de Raiden. Entretanto para o desespero de Groder, Maar consegue fugir e rouba o artefato antes de pular do navio.

O grupo de Parn e Kashue falha e não consegue derrotar o Shooting Star, então eles vão para Raiden na esperança de ajudar Orson. Lá Slayn explica a eles que Orson e os demais agora são prisioneiros de Ashram.

Eles encontram Maar e ele os leva até o lugar onde o Navio de Guerra de Marmo está ancorado. Após uma breve batalha, eles derrotam a tripulação e descobrem que Ashram e seu grupo já haviam partido. Eles libertam Orson e os outros e partem atrás de Ashram que estava indo para a Montanha do Dragão de Fogo.

A Montanha do Dragão de Fogo está desprotegida, Shooting Star está se vingando na cidade de Raiden. Parn e Kashue gostariam de permanecer e ajudar a defender Raiden, mas eles sabem que precisam deter Ashram, impedi-lo de conseguir o Cetro da Dominação. Sem escolha, eles decidem deter Ashram enquanto a cidade queima com os ataques do Shooting Star.

Maar, o Gnomo que rouba a Bola de Cristal das Almas de Groder

Batalha na Montanha do Dragão de Fogo

Quando Parn, Kashue e os demais chegam na Montanha do Dragão de Fogo, Ashram e seus comparsas já estão lá. Os dois grupos se enfrentam em uma épica batalha, espada contra espada, magia contra magia, a coragem dos guerreiros estava sendo colocada a prova a todo o momento, mas nesse tempo, Ashram descia em direção a parte mais profunda do vulcão na esperança de encontrar o Cetro da Dominação antes do Shooting Star voltar de Raiden.

Durante a épica batalha, do lado de fora do vulcão, Orson liberta a fúria do espírito Hyuri e se torna um Berserker para salvar Shiris dos inimigos. Sem controle sobre sua fúria, ele ataca descontroladamente o exército morto vivo e os mais poderosos guerreiros de Ashram. Orson é mortalmente ferido, mas continua lutando, matando todos os inimigos em seu caminho. Orson já não aguenta mais, mas ele morre dizendo ter salvado seu único amor verdadeiro. A batalha estava encerrada, os guerreiros de Ashram haviam sido derrotados, mas os heróis também tiveram suas perdas.

Shiris chorava a morte de Orson, enquanto Parn, Kashue, Deedlit seguem Ashram na Montanha do Dragão de Fogo. O Shooting Star retorna e percebe a presença de intrusos. Kashue tenta convencer Ashram que a única chance deles sobreviverem é juntando as forças e derrotando o Dragão.

A Mercenária Shiris

Ashram, o Cavaleiro Negro na Batalha contra Kashue

Depois de derrotarem o Dragão, eles poderão acertar suas diferenças em um duelo até a morte. Ashram reluta, mas acaba aceitando. Arriscando tudo, o grupo de heróis ataca Shooting Star. Invocando grandes magias, poderosos elementais e a benção dos deuses, eles finalmente podem encarar o dragão. Após uma intensa batalha, Deedlit invoca um Elemental da Terra que com seu ataque destrói o piso em que o Shooting Star estava, e o dragão sem tempo para voar cai na lava do vulcão. Shooting Star finalmente estava morto.

Herói contra Herói

Nem tudo havia terminado. Ashram e Kashue iniciaram um duelo pelo Cetro da Dominação. Na batalha ambos os heróis estão muito feridos, Ashram mais seriamente que Kashue. Apesar disso, Ashram luta para chegar ao cetro e o liberta do cristal dentro do qual está preso. Parn, vendo isso, ataca Ashram e derruba o Cetro de suas mãos. Para espanto geral, o Cetro gira no ar e cai na lava, sendo perdido para sempre.

Desmoralizado por seu fracasso e perdido o sonho de conquista, Ashram começou a andar em volta da fenda e em um ato de desespero se joga na

lava, mas sem ninguém percebeu que o mago Groder observava tudo em silencio e no último instante o mago teleporta Ashram antes do mesmo cair nas lavas do vulcão, Ashram e seu grupo foram derrotados.

O Shooting Star e Abram foram mortos. O Cetro da Dominação foi destruído e a Bola de Cristal das Almas está nas mãos dos heróis. As ambições de Ashram e Wagnard foram arruinadas, pelo menos por enquanto.

Lodoss está a salvo novamente.

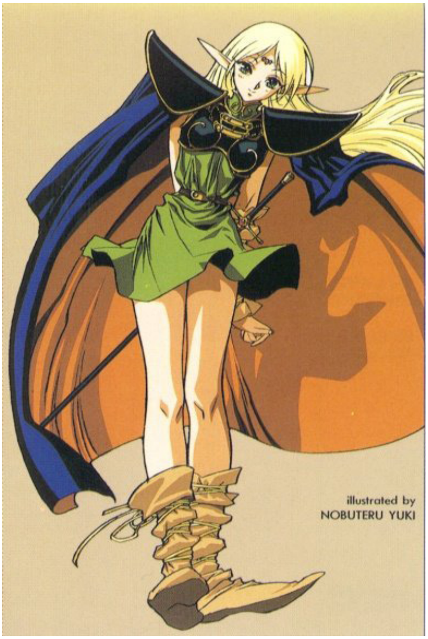
Início de uma nova era

Dez anos se passaram desde a batalha na Montanha do Dragão de Fogo. Kanon e parte de Alania estavam sob controle de Marmo há quinze anos, desde o fim da Guerra dos Heróis.

Em Alania o traiçoeiro Duque Raster, aliado de Marmo, está colocando toda Alania sob seu controle.

Com a queda total de Alania, Marmo poderia abrir um portal estratégico entre os reinos de Flaim e Valis. Rei Kashue tem um plano de mandar seus exércitos para Alania, e destruir a aliança entre Duque Raster e Marmo, antes que eles possam tomar o controle de todo reino, mas com Kanon, controlada por Marmo, Valis ganhou uma ameça direta.

Parn e Deedlit tinham planos de libertarem Kanos com suas próprias forças, mas a ameaça representada pelo Duque Raster era ainda maior. Uma vez que Raster fosse derrubado e a ameaça de Marmo a Alania deixasse de existir, Flaim e Valis podiam juntas focar na libertação de Kanon e acabar com as últimas forças de Marmo em Lodoss.



Deedlit, a inseparável companheira de Parn, e que estará ao lado dele nessa nova Era

Bola de Cristal das Almas

As ambições de Marmo eram altas. O mago demoníaco Wagnard, Sumo Sacerdote de Kardis, tinha um plano para ressuscitar a antiga Deusa, acreditando que ela lhe concederia todo poder mágico possível.

Para realizar o ritual de ressurreição, ele teria que ter três itens - a Bola de Cristal das Almas, o Cajado da Vida e

o sacrificio da reencarnação da Sumo Sacerdotisa de Kardis (Leylia ou sua filha, a pequena Neese), mas apenas a pequena Neese era "pura" para ser sacrificada.

Elfos Negros sob o comando de Wagnard, invadem a Casa do Tesouro de Akroyd em Blade, capital de Flaim, e roubam a Bola de Cristal das Almas com intenções até então desconhecidas. Spark, um impetuoso jovem cavaleiro, ainda em treinamento, tenta detê-los, mas ele falha e os elfos negros escapam, Spark é salvo por Parn e por Greevus, um clérigo de Myrii.

Spark, o cavaleiro em treinamento e protagonista da nova Era dos Heróis

Após uma conversa com Slayn e o Rei Kashue, Parn descobre o plano de Wagnard, e fica sabendo que ele tentará obter o Cajado da Vida que está guardado no Templo de Falis em Vallis. Kashue designa Spark para perseguir os elfos negros e recuperar a Bola de Cristal das Almas, ele também pede a Spark que entregue uma mensagem para o Rei Etoh, contando o plano de Wagnard de roubar o Cetro da Vida.

O Início de uma nova jornada

Spark e seu grupo (Garrack, Leaf, Greevus e Aldonova) partiram para Valis, mas sem eles perceberem um sujeito encapuzado os seguia. Esse sujeito não era ninguém menos que a pequena Neese, filha de Slayn e Leylia, e a única pessoa que pode ser sacrificada para a realização do ritual de ressurreição de Kardis, agora, mais do que nunca, os destinos de Neese e de Lodoss estavam ligados.

donova. Os heróis da nova Era dos Heróis.

Em uma fortaleza ao sul de Flaim, Spark recebeu mais informações sobre os elfos negros, eles foram vistos por duas pessoas no deserto (Randy e Ryna). Randy estava muito ferido e Ryna estava temerosa com a condição de Randy, ele corria risco de vida. Quando Greevus, sacerdote de Myril, tentou curar Randy, ativou um sádico encantamento que havia sido colocado no corpo pelos elfos negros. Randy se tornou em uma hidra gigante. Durante a batalha, Neese se revela para o

grupo e com sua magia sagrada derrota a hidra.

Ascensão das Trevas

Enquanto isso, Duque Raster faz um grande esforço para conquistar o resto de Alania. As forças de Kanon, somada com os mercenários de Marmo, invadiam as províncias livres no norte de Alania.

Mestre Cecil, discípulo de Slayn

Mestre Cecil a suas tropas lutaram corajosamente para proteger a cidade de Zaxon, mas o exército de Raster é muito forte, Cecil então recua para a cidade de Tarba, no alto das Montanhas Brancas.

Ouvindo relatos sobre os Elfos Negros que roubaram a Bola de Cristal das Almas, Spark e os demais partem atrás deles novamente.

Spark e seu grupo finalmente encontram e derrotam os elfos negros, mas não encontram a Bola de Cristal das Almas. O grupo então parte mais uma vez, agora para completar a missão e levar a mensagem do Rei Kashue para o Rei Etoh, com esperanças do Cetro da Vida estar seguro em Valis.

Confronto Inevitável

Enquanto isso, Parn e Deedlit seguem para Marmo pelas terras ocupadas em Kanon e fazem contato com um exército livre liderado pela Princesa Reona (herdeira legítima do trono de Kanon), que se opôs a Marmo. A esperança deles é liberar Kanon e fazer com que as tropas de Marmo voltem para a Ilha Negra. Simultaneamente a isso, o Conselho de Marmo decide substituir o louco ditador, Rabido, que governava os territórios de Marmo em Kanon devido sua ganancia e os desejos pessoais. Ashram juntamente com Pirotess foram enviados para resolver a situação. Ashram e Parn buscam trazer a ordem para Kanon,cada um a sua maneira e não fazem idéia que seus destinos estão prestes a se cruzar novamente...

Rabido ordena que seu exército destrua o Exército Livre de uma vez por todas, apesar da ordem de Ashram dizer para ele sair do governo. Rabido também ordena a morte de todos os moradores e em caso de vitória do Exército Livre, incendiar a capital.

Ciente disso Ashram pessoalmente liberta os moradores e os manda para um lugar seguro. Na batalha contra o Exército de Reona, Rabido é derrotado, e morto pela princesa.

Parn e Deedlit chegam a capital que está completamente abandonada e encontram com Ashram e Pirotess. Parn inicia mais um combate com o cavaleiro negro. Ashram vence, mas

poupa a vida de Parn.

Em Alania, o exército de Rei Kashue continua se esforçando para derrotar o Duque Raster. Kashue e seu exército conseguem fazer as forças de Raster recuarem até Alan, a capital da cidade, e lá fazem um cerco.

Por semanas, Raster ainda negava a rendição. O Rei Kashue é forçado a enfrentá-lo para colocar um fim nessa tirania. Com facilidade, Kashue mata Raster, libertando assim todo reino de Alania.

Spark e os outros chegam a Roid, capital de Valis e entregam a mensagem para Etoh. Em Roid, eles suspeitam de agentes de Marmo planejando roubar o Cetro da Vida, mantido no Templo de Falis, mas eles descobrem isso tarde demais. Com ordem para parar Wagnard de uma vez por todas, Spark e Neese sabem que terão que enfrentá-lo. Juntos, eles e seus companheiros partem para os territórios de Kanon ocupados por Marmo.

Libertação

O grupo faz um caminho através de Kanon e encontram Parn, Deedlit e o Exército Livre que lutou para libertar Alania. No banquete de celebração, o sinistro mago Wagnard aparece e captura Neese. Spark não tem poder para detê-lo. Ele observa indignado o mago levar sua amiga para seu castelo, Conquera, em Marmo.

Pirotess, a elfa negra fiel a Ashram

Seguindo com o planejado, Parn, Spark e os demais, juntamente com o Exército de Reona, se dirigem a Rood, maior cidade de Kanon para proteger a costa e ao mesmo tempo preparar a invasão a Marmo.

Os Reis Kashue e Etoh também mandam seus exércitos para a invasão.

Na batalha marítima, Marmo foi obrigada a recuar e mais tarde abandonar seus navios.

Ashram foge e ordena que seus homens voltem para Marmo, no fundo, Ashram sabe que foi derrotado e apenas observa seu sonho de unir Lodoss desmoronar sem poder fazer muita coisa. Agora o verdadeiro desejo de Ashram é salvar seu povo, as pessoas de Marmo, e por isso ele inicia um plano para ir embora de Lodoss.

A Ilha de Marmo

Parn, Spark e os demais, assim que o navio aporta em Marmo, seguem rapidamente para o Castelo Conquera. Wagnard ainda mantém Neese, preparando o terrível ritual para ressuscitar a deusa da destruição.

A ilha de Marmo é um lugar muito hostil e o grupo de heróis precisa batalhar muito para avançar através de pântanos e hordas de monstros. Finalmente, mas para seu desespero, depois de terem vencido os obstáculos para chegar ao castelo, eles se deparam com o pior inimigo de todos... O Dragão Negro Narse.

Os heróis lutam corajosamente, mas Narse é muito poderoso para eles. No momento em que Narse decretaria a vitória de Marmo, Shiris, a Rainha de Moss (ex-mercenário e companheira de Orson) e dos Cavaleiros Dragões chegam a Marmo. Eles começam uma batalha com Narse enquanto Spark, Parn e os demais vão em direção ao Castelo Conquera. Pouco tempo depois a maior ajuda aos heróis, o Dragão Ancião Dourado Mycen se junta a batalha, e o mais poderoso dos Dragões da Luz derrota rapidamente o Dragão Sombrio de Marmo.

O grupo continua em direção a Conquera, mas são interceptados por Karla, a Bruxa Cinzenta, que diz estar manipulando os eventos para manter o equilíbrio em Lodoss. Ela percebeu que todas as tentativas de controlar reis e reinos de Lodoss falharam, já não havia mais equilíbrio. Ela sabia que Parn e seus aliados eram fortes e que Wagnard tinha se tornado muito forte também. Se ele ressuscitar Kardis, toda Lodoss será destruída e as trevas reinarão, mas se Parn e os outros heróis conseguirem pará-lo, a força da Luz sairá vencedora.

Karla pergunta a Parn e ao seu grupo se eles desistem de suas vidas, e ela jura destruir Wagnard e impedir a ressurreição de Kardis, no entanto, se recusarem a proposta e seguirem em frente, ela não irá interferir no desfecho da batalha com o Mago Negro, óbvio que os heróis negaram a proposta da bruxa.

Karla, a Bruxa Cinzenta

Com poucos obstáculos, o grupo chega ao Castelo Conquera e entram no labirinto interno de Conquera. No caminho eles encontram Ashram e Pirotess terminando os preparativos para sair de Marmo e deixar Lodoss junto com seus seguidores. Parn mais uma vez inicia uma luta com Ashram enquanto Spark e o restante do grupo continuam através de Conquera para

encontrar Neese.

Na batalha final, os dois cavaleiros estavam equiparados, e nenhum deles deseja realmente matar o outro pois entenderam que ambos lutam por aquilo em que acreditam. Ashram e sua ambição de governar uma Lodoss unificada são apenas lembranças, seu desejo agora é de pegar as pessoas perdidas de Marmo e navegar para um novo país e começar tudo de novo. Parn e Ashram baixam suas espadas e deixam a batalha, provável que nunca mais se vejam. Ashram e seus seguidores embarcam e partem rumo ao Grande Desconhecido.

Bruxas, Feiticeiros, e Pior

Enquanto isso, no profundo coração de Conquera, Wagnard está próximo de concluir o ritual. A alma da demoníaca sacerdotisa Neneel foi conjurada por magia necromântica. Neneel prendeu Neese em uma prisão em sua própria mente e tomou o controle de seu corpo, despertando após gerações de sono profundo.

Atrasados, Spark e os demais chegam a tempo para ver os últimos instantes do ritual. Karla aparece como havia prometido, agora ela ajuda Wagnard na ressurreição de Kardis, acredita que está seja a chave para balancear Luz e Trevas. Os heróis correm desesperadamente para parar a cerimônia e salvar Neese.

Em um ato desesperado, Spark e Garrack atacam Wagnard, mas o Mago Negro ataca Garrack que não resiste e morre. Spark mesmo sentido pela morte do amigo empunha sua espada e atravessa o peito de Wagnard. O Mago Negro morre liberando estranhas e poderosas energias. Karla continua o ritual de maneira calma, mas é interrompida por Leylia e momentos antes das últimas palavras do ritual, Parn golpeia a tiara encantada que estava na cabeça da feiticeira libertando a vítima pensando ter colocado um fim a invocação.

Quando os heróis começaram a celebrar a vitória, o céu escurece, o ar fica pesado e o chão comeau a tremer. Neneel, a sumo sacerdotisa de Kardis cuja a alma estava reencarnada em Neese, concluiu o chamado da Deusa Negra. Kardis a Destruidora estava acordada e os espiritos das trevas avançavam sobre o mundo.

O Despertar de Kardis !!!

Nuvens negras vindas de Marmo cobriam toda Lodoss. Grupos de espíritos da morte saiam do Templo de Kardis em Conquera destruindo tudo que encontravam.. Todos estavam sem esperanças, exceto uma pessoa – Spark, que tentava desesperadamente salvar Neese, mas vendo o corpo de Neese voltando para o Netherworld percebeu que os rostos de Neneel e Neese se alternavam e entendeu que ambas eram uma só, inseparáveis.

Neneel a sumo sacerdotisa de Kardis e Neese a jovem sacerdotisa de Marfa, ambas eras divindades inimigas e também inseparáveis. Spark inspira Neese a nunca desistir, e ela luta do único modo que ela pode - parecendo

estar se rendendo, ela se entrega a Neneel e a Sacerdotisa de Kardis toma posse de sua alma. Ambas as almas se tornaram uma só, e Neese envolve Neneel em sua própria essência negra prendendo-a. A sacerdotisa negra percebe o erro que cometeu, mas já era tarde.

Marfa, a deusa da criação é invocada por Neese e um arco de luz desce do céu para se unir a Kardis, assim como Neese uniu sua alma com Naneel. A Deusa das Trevas e a Deusa da Criação se tornam uma só e o poder das trevas é selado. As nuvens negras se dissipam, os espíritos de morte são banidos e a paz retorna a Lodoss.

Os heróis retornam vitoriosos, Neese está salva e toda Lodoss está livre da sombra de Marmo. Parn é agraciado com o título de "Cavaleiro de Lodoss" pelo seu valor, e Spark é finalmente nomeado cavaleiro pelo Rei Kashue. Mais uma vez, tudo está bem em Lodoss.

Era do Valor

Esta é a era atual, após a destruição de Wagnard. Parn, Deedlit e os outros retornaram a Valis como heróis. Lodoss está salva e todas as terras estão livres novamente, mas o mal ainda assola esta terra. Com a maioria dos Dragões Anciões mortos, seus tesouros permanecem inexplorados. A terra outrora prospera de Kanon está em ruínas, ainda tem muitos bandos de goblins espalhados e também tem os mercenários de Marmo que não conseguiram escapar com Ashram. Ainda há muito a ser feito e muitas batalhas para se lutar...

E, em algum lugar, Karla, a Bruxa Cinzenta planeja o próximo jogo de xadrez pelo equilíbrio de Lodoss...

Crystania e o Além

Ashram e Pirotess saíram de Marmo pouco antes do despertar de Kardis. Com eles vieram dezenas de navios com refugiados de Marmo e soldados leais a Ashram. O objetivo era encontrar um novo reino para chamarem de casa e achar um país onde eles possam começar novamente.

Após semanas de viagem, o suprimento de comida tinha acabado, Ashram e sua frota encontram uma terra nova, essa terra se chama Crystania. Próximo a costa de Crystania, Ashram clama pelos deuses. Um dos deuses de Crystania, Barbas, responde e propõe a Ashram desistir do seu corpo, que ele levará sua tripulação em segurança para Crystania. Ashram aceita, sabendo que Pirotess e sua tripulação iriam morrer, ele não pode negar a proposta. Então, Barbas pega o corpo de Ashram e permite que Pirotess e a tripulação entrem.

Trezentos anos se passaram

Pirotess, uma vivida elfa negra, está viva (e mudou seu nome para Chera). Nas terras de Crystania, Ashram se senta sobre um trono, dormindo eternamente por causa do encantamento

de Barbas. Como Ashram dorme, Chera (Pirotess) espera pelo seu despertar.

Na verdade o malvado deus Barbas, expulsou a alma de Ashram de seu corpo e a colocou no Anel do Caos. Isso significa que Barbas pode renascer no corpo de Ashram, e com isso governara Crystania com punho de ferro. Chera consegue pegar o Anel do Caos e fugir, esperando para salvar seu amor das garras de Barbas.

Enquanto isso em Djana En, o caos aumenta. Djana En faz parte do mesmo continente que Crystania, mas separada pela grande muralha (Muro dos Deuses). Djana é uma terra caótica e cheia de rebeliões e guerras. Após a morte do rei de Djana En, o primeiro ministro começou a querer mais poder e criou uma nova guerra civil. Raydon, sobrinho do Rei é forçado a fugir com seus amigos quando seus pais são mortos por soldados reais a mando do Primeiro Ministro. Estão com ele, o mago Narsel, a sacerdotisa de Rada, Adelisia, um mercenário chamado Orville e um elementalista chamado Lifan. Eles partem para a terra mistica de Crystania e tem a permissão para entrar.

Em Crystania eles encontram Chera e o homem tigre, Volks. Chera explica que Barbas tomou o controle e está escravizando os habitantes de Crystania. Raydon, Chera e os outros lutam para libertar a terra do controle do deus maligno. Com Barbas tendo o controle do corpo de Ashram, eles não podem simplesmente matá-lo, eles devem expulsar a alma de Barbas e usar o Anel do Caos para restaurar a alma de Ashram em seu corpo.

Comentários

Aqui termina a história registrada de Lodoss, a partir de agora você poderá escolher em qual Era irá ambientar suas aventuras, poderá jogar na época do Império de Kastuul e mudar os rumos da história, poderá auxiliar Parn e o Rei Fahn na luta contra Beld ou ajudar os heróis na luta contra Wagnard.

As aventuras podem iniciar na Era do Valor, com uma nova geração de Heróis e toda manipulação de Karla, a Bruxa Cinzenta. Um opção deixada pela história original é ajudar Pirotess (agora Chera) a resgatar a alma de Ashram na batalha contra o Deus Barbas.

Nem sempre os jogadores podem ficar do lado do bem, podem ajudar Beld, Wagnard, Barbas ou mesmo se aventurar em uma Lodoss governada por Kardis, considerando que Spark e os demais tenham falhado na missão de impedir ressurreição da Deusa da Destruição.

Outra fonte de aventuras são as famosas terras selvagens ou desconhecidas, Lodoss é uma ilha, parte de um continente maior chamado Alecrast que é pouquíssimo detalhado, além de Crystania, o Lar dos Deuses e a desconhecida terra de Djana-Em.

Capítulo 2

Classes & Raças

As regras usadas nesse e-book são do sistema Old Dragon, portanto, você precisará do livro de regras do Old Dragon, o mesmo pode ser adquirido no site da editora Red Box.

Classes

As classes são as profissões que os personagens assumirão para enfrentar os perigos de Lodoss.

Para esse ebook serão consideradas as quatro classes descritas no livro de regras do Old Dragon, não adaptaremos ou criaremos nenhuma regra.

Não apresentaremos nenhuma especialização, podendos estas aparecerem em um futuro suplemento para Lodoss.

Homens de Armas

São os soldados e cavaleiros, espalhados por Lodoss, com certeza, é a classe mais numerosa e a vista pelo povo como Herói.

Muitos Homens de Armas tornam-se mercenários, uma escolha comum, mas não tão honrada quanto a de se tronar cavaleiro

Rei Kashue, Ashram e Parn são exemplos de Homens de Armas em Lodoss

Magos

Os magos em Lodoss não são tão comuns quanto em outros cenários, mas não são vistos com estranheza pelo povo, são admirados pela dedicação e temidos pelo grande poder de destruição que tem.

Slayn, Wagnard e Cecil são exemplos de magos em Lodoss.

Clérigos

Os clérigos são os representantes dos deuses em Lodoss, e assim como os proprios deuses se dividem em clérigos da Luz e clérigos das Trevas. As ações e atitudes deles são determinadas pela caracteristica dos seus deuses, sendo assim, clérigos da luz são bem vistos e respeitados e clérigos das trevas são temidos e caçados.

A pequena Neese e o anão Greevus são exemplos de clérigos em Lodoss.

Ladrões

Os ladrões estão espalhados por Lodoss, mas diferente dos Homens de Armas, são vistos com desconfiança e em alguns lugares são considerados criminosos. Isso não significa que sejam malvados, Woodchuck é um bom exemplo de Ladrão em Lodoss.

Raças

Lodoss, assim como na maiorias dos cenários de fantasia, é repleto de seres mágicos e alguns deles podem ser assumidos pelos personagens jogadores.

Para esse e-book adotaremos as quatro raças básicas do Old Dragon, com algumas mudanças, e adicionaremos uma quinta, os Gnomos, que saiu em um artigo oficial da Editora Red Box e pode ser aduirido gratuitamente no site da editora.

Novas raças, como os Elfos Negros ou Meio Elfos, não serão permitidos a personagens jogadores, pelo menos nesse e-book.

Novas raças eventualmente serão lançadas em um suplemento futuro.

Elfos & Gnomos como classes?

Em Lodoss as raças Elfo e Gnomo (Grassrunner no original) são raças mágicas ligadas a um tipo de magia. A Elemental, para elfos, e a Ilusionista para Gnomos, por isso, muitos consideram ambas as raça como classes. Não seguiremos essa linha de pensamento neste e-book.

Como esse e-book tem como foco apresentar o mundo de Lodoss não entraremos nesse mérito agora, então sugerimos que use as regras básicas encontradas no Livro de Regras Básicas do Old Dragon, em um suplemento futuro será detalhado como a magia é tratada em Lodoss e qual a relação dessas duas raças com ela.

Humanos

Os humanos são maioria em todas as cidades de Lodoss, foi a raça que melhor se adaptou ao pós guerra dos Deuses e a Queda do Império da Magia.

Os humanos não tem nenhum comportamento ou ação pre definida em relação a outra raça, constroem suas relações individuo a individuo.

Normalmente admiram Elfos e Anões, são um tanto quanto indiferentes em relação a Halflings, raríssimos, e Gnomos.

Elfos

Os elfos além de raros optaram por não interferir nos reinos humanos e suas guerras, normalmente vivem pacificamente nas florestas.

Alguns elfos, como Deedlit, desenvolvem uma admiração, que se confunde com curiosidade, pelos humanos.

Os Elfos (inclua os Negros) em Lodoss são seres mágicos e tem uma relação muito proxima com os espiritos da natureza, por isso, não estranhe se vir um Elfo invocando um elemental para ajudá-lo.

Diferente dos humanos, os elfos tem uma rivalidade imensa com os Anões. A origem dessa rivalidade ninguem sabe ao certo. Isso é algo que está sendo superado aos poucos, mas não espere gentilezas entre membros dessas raças, os ataques, mesmo que através de ironias, são constantes e podem desestabilizar o grupo.

A relação dos elfos com os meio elfos é de total desprezo, normalmente um meio elfo vive entre humanos e não entre os elfos.

Halflings e Gnomos não fazem parte do dia a dia dos elfos, por isso são totalmente indiferentes a eles.

Se um Elfo se encontrar com um Elfo Negro, apenas um saira vivo.

Os elfos em Lodoss também são conhecidos como Elfos da Luz ou Elfos Nobres.

Anões

Assim como os Elfos, os Anões decidiram se manter afastados dos reinos humanos, embora participem muito dos mesmos por causa do comércio, por isso, anões não são tão raros quanto elfos em Lodoss.

Guerreiros desde o nascimento tem a honra como sua principal qualidade, eles tem uma rivalidade com os Elfos, e levam isso mais a sério. Então se em um grupo houver um anão e um elfo, com certeza a discussão ou os ataques começaram pelo anão, mas em hipótese alguma ele deixará um companheiro de grupo sem ajuda, mesmo que ele seja um elfo. Existem relatos antigos de que em batalhas mortais e decisivas anões deram a vida para salvar seu grupo ou a vida de alguem muito especial (como Ghim fez para salvar Leylia).

São fanáticos por cerveja e não negam uma ida a uma boa taverna, exceto esse momento, são sérios e até rabugentos.

Consideram os humanos “fracos”, pouco treinados, com pouca disciplina, mas não chegam a desprezá-los.

Anões pouco sabem sobre os Gnomos e Halflings, mas os acham bonitinhos e engraçados.

Halflings

Halfings não são naturais de Lodoss, mas alguns poucos podem ser vistos pela ilha, a maioria como escravos.

Halflings são vendidos nos mercados de Raiden como ótimos animadores de festa ou companhia para crianças, acredita-se que a origem deles seja Alecrast.

Os poucos Halflings de Lodoss descrevem suas comunidades como festeiras e muito animadas.

Gnomos

Gnomos, assim como os Halflings não são naturais de Lodoss. Os gnomos vem de Alecrast onde muitos deles são grandes comerciantes.

Os gnomos assim como os elfos são seres mágicos e tem alguma relação natural com a magia, esses pequeninos conseguem fazer pequenos “truques” ilusionistas, que são suficientes para distrair um guarda por exemplo.

São vistos com certa frequencia na cidade livre de Raiden, quase sempre em grandes negociações - não preciso dizer que a segurança desses pequenos empresários é fortíssima.

São raros os Gnomos aventureiros.

Capítulo 3

Heróis & Vilões

Informações sobre os PdMs

Nessa parte serão descritos alguns personagens, para isso usaremos a seguinte legeda:

Raça:

Hum - Humano

Elfo ou Meio Elfo

Elfo N - Elfo Negro

Anão

Hal - Halfling

Gno - Gnomo

Tendência:

O - Ordeiro

N - Neutro

C - Caótico

Classe:

HdA - Homem de Armas

Cle - Clerigo

Mago

Lad - Ladrão

Gênero:

M - Masculino

F - Feminino

O número no final da descrição indica o nível do personagem.

Heróis Nunca Morrem

Através das eras, heróis aparecem e desaparecem, corajosos cavaleiros, poderosos magos e clérigos quase divinos. Ao longo das guerras lutadas, sempre um novo mal será banido pelos heróis, eles sempre estarão batalhando do lado da luz e da virtude. Na verdade, qualquer homem pode ser um soldado e não importa quão forte ou bravo seja, o que diferencia os heróis dos demais é o coração, o coração de um herói. Um heróis não é motivado por promessas de fama ou fortuna. Um verdadeiro herói é aquele se esforça e luta pelo bem de toda a humanidade. Um clérigo que cura um doente e ajuda os moribundos sem receber nada por isso, é um verdadeiro herói. Um mago que sua magia para ajudar uma cidade a superar uma epoca se seca ou fome, é um verdadeiro herói.

Um guerreiro que luta pelos fracos e acredita que com a erradicação do mal causará o bem, pode não ser um verdadeiro herói, embora suas intenções sejam boas e justas, na verdade muitos poucos se tornam de fato heróis.

Em todas as eras teremos heróis, e são eles que darão forma ao mundo e derrotarão o mal que ameaça a todos. Estes são os que não pensam em si, mas no mundo e nas pessoas que amam. Estes são aqueles a quem a maior virtude de todas é a Justiça.

Parn (Hum, O, HdA, M 11)

Parn é filho de Tessius, um corajoso Cavaleiro Sagrado que serviu o Rei Fahn. Tessius perdeu as honras de cavaleiros e teve seu título retirado e foi enviado para lutar na linha de frente na guerra contra Marmo.Lá ele morreu e seu nome sempre foi lembrado como sinônimo de desonra.

Parn quer restaurar a honra do nome de seu pai e por isso usa sua antiga armadura com orgulho. Obstinado e impulsivo, corajoso e muito descuidado, e isso lhe trouxe muitos problemas, mas com sorte, inteligência e melhorando gradualmente suas habilidades com a experiencia lhe permitiu ser o maior herói de Lodoss, honrado com o título de Cavaleiro Sagrado de Valis e depois com o título Cavaleiro Libertador de Lodoss. Desde o início, tanto Wort e Karla estavam cientes do destino Parn, embora não pudessem prever o que aconteceria na guerra entre Lodoss e Marmo.

Deedlit (Elfa, O, HdA, F 11)

Deedlit é uma Elfa com algumas centenas de anos de idade. Ela valoriza a vida acima de tudo, mas não hesita em matar aqueles que ameaçam seus amigos. Como todos os elfos, Deedlit é uma poderosa elementalista e um dos raros casos de Elfos a se relacionar com humanos. Seu interesse pelos humanos começou como uma simples curiosidade, mas rapidamente essa curiosidade cresceu para admiração. Deedlit é apaixonada por Parn.

Não se enganem, Deedlit também é mortal com a espada, por isso e considerada também uma guerreira, apesar dos seus poderes elementais.

Deedlit diferente dos demais Elfos não tem preconceito com meio-elfos, mas é totalmente intolerante e agressiva com Elfos Negros.

Etoh (Hum, O, Cle, M 8)

Etoh é um sacerdote de Falis e segue o caminho da luz e da verdade. Ele é um sacerdote muito habilidoso com magias, incluindo magias de Cura, Benção, Proteção e magias de defesa em geral. Apesar de ser um padre, Etoh não se opõe ao combate e é muito eficiente usando sua pequena, mas mortal, maça.

Etoh junta-se ao grupo de Parn em diversas missões para explorar novos lugares e derrotar as forças do mal. Após a guerra, Etoh casa-se com a princesa FIanna e eles se tornam Rei e Rainha de Valis.

Durante a Segunda Era dos Heróis Etoh tem uma participação mais discreta como Rei de Falis pois atua como apoio para as ações do Rei Kashue de Flaim, mas mesmo assim ainda é um importante aliado, e amigo, de Parn.

Woodchuck (Hum, N, Lad, M 10)

Woodchuck é um jogador e um ladrão, mas suas intenções com certeza não são malignas. Woodchuck não é o cara mais simpático de Lodoss, ele engana quando ele joga e ele trapaceia quando ele luta, mas ele é um ladrão com seu próprio código de honra, e ele nunca trai seus amigos.

Após se juntar ao grupo de Parn, Woodchuck torna-se um membro importante do grupo, tanto pelo seu bom humor mas principalmente por suas habilidades. No entanto o destino de Woodchuck não é dos melhores, quando os heróis derrotam a bruxa Karla e liberam o corpo de Leylia, a bruxa consegue possuir o corpo do ladrão.

Karla fica no corpo de Woodchuck durante dez anos, e na primeita oportunidade o descarta póis prefere um corpo feminino. Após isso ninguém sabe o que ocorreu com Woodchuck.

Slayn (Hum, O, Mago, M 10)

Slayn frequentou várias escolas de magia em Alan e tornou-se um mago poderoso de muita reputação. Seu poder mágico no entanto é insignificante se comparado com os magos anciões de Kastuul. Grande parte dos seus livros são textos ou cópias de textos daquela época.

Ele é um antigo amigo de Ghim, o guerreiro Anão, e foi para ajudá-lo que Slayn abandonou seus estudos, Ghim tem a missão de encontrar e libertar Leylia do domínio de Karla. As habilidades de Slayn salvaram o grupo em inúmeras ocasiões, embora a maioria de suas magias sejam defensivas, ele costuma se sair bem em duelos mágicos.

Slayn vive atualmente no Castelo Roid em Valis e atua como mago e instrutor. Ele tem alguns estudantes com muito potencial, entre eles o mago Cecil.

Slayn é casado com Leylia e juntos tem uma filha, a pequena Neese.

Ghim (Anão, O, HdA, M 10)

Ghim é um robusto guerreiro anão, forte, corajoso e empunha um Machado de Batalha.

Ghim está em um missão, encontrar Leylia, uma sacerdotisa de Marfa por quem tinha sentimentos profundos (Leylia foi possuída por Karla, a Bruxa Cinza). No caminho encontra um velho amigo, o mago Slayn e depois se juntam a Parn e os demais. Ghim ajuda Parn com seu treinamento e é consideado pelo mesmo como um dos seus mentores.

Ele consegue resgatar Leylia e tirá-la do domínio de Karla, mas acaba morrendo na batalha.

Rei Fahn (Hum, O, HdA, M 14)

O Rei Fahn Valis foi o soberano por mais de cinquenta anos. Ele fundou o Reino Sagrado de Valis, seguindo as leis da Falis e o caminho da luz. Quando Lodoss foi ameaçada pelo Rei Demônio, Fahn e seu grupo de heróis lutaram e venceram a ameaça do Rei Demônio de Marmo, e após isso se tornaram lendas.

No entanto Fahn já era considerado uma lenda, pois ele empunhava a Sagrada Espada de Falis, exatamente o oposto da espada demoníaca Soul Crusher.

O Rei Fahn foi morto pelo Imperador Beld de Marmo na conhecida Batalha de Heróis que ocorreu durante a Guerra dos Heróis.

O Rei Fahn tinha apenas uma filha, a princesa Fianna, que acaba se casando com o melhor amigo de Parn o sacerdote Etoh, tornando-se assim os novos Reis de Valis Fahn é o Rei de Valis, pai de Fiana, e um dos seis heróis que derrotaram o Rei Demônio na Primeira Era dos Heróis.

Rei Kashue (Hum, O, HdA, M 13)

Kashue é o Rei Mercenário de Flaim e também o homem que colocou fim a vida do Imperador Negro de Marmo. Kashew é um dos mestres de Parn e se torna um dos principais personagens de Lodoss durante a Segunda Era dos Heróis.

Kashue foi o homem que atravessou o Deserto do Fogo e da Tempestade unindo povos e tribos que viviam em guerra, e sob um unico comando esses povos formam o que hoje é conhecido como Reino de Flaim.

Kashue sempre teve muita influencia em Valis, antes e depois da morte de Fahn, é considerado por Valis como um aliado importante, poderoso e valoroso.

** No anime não é Kashue que mata Beld e sim Karla, a Bruxa Cinzenta.*

Orson (Hum, N, HdA, M 10)

Orson é um mercenário amaldiçoado com um espírito demônio chamado Hyuri, que lhe aplica a fúria dos berserkers. Orson quase não tem controle sobre Hyuri. Ele não ataca ou machuca seus amigos, e a furia do berserker acontece somente quando seus amigos (especialmente Shiris) estão ameaçados. Mesmo assim quem conhece os berserkers o temem, e dizem que o que resta aos berserkers é a morte.

Orson adquiriu essa maldição quando ainda era criança, depois de ver sua familia ser morta por agentes de Marmo, foi tomado por uma fúria incontrolável que fez com que ele derrotasse os agentes, mesmo sendo apenas uma criança.

Orson morre em batalha para proteger Shiris.

Shiris (Hum, N, HdA, F 9)

Companheira de Orson, Shiris é uma mercenária impetuosa e é guiada por algo além de promessas de guerras e fortuna. Ela também é uma verdadeira heroína e algumas vezes se uniu a Parn e outros heróis em missões para evitar a destruição de Lodoss. Apesar dela e Orson serem muito proximos, eles não são namorados. Ela tem uma atração por Parn, mas sabe que ele é apaixonado por Deedlit. Após a morte de Orson, Shiris segue seu próprio caminho e acaba se casando com Prince, Duque das Terras Altas de Moss, tornando-se rainha de Moss e uma nobre lider dos Cavaleiros Dragões.

Shiris e seus Cavaleiros Dragões são fundamentais na batalha em Marmo quando Spark e Parn tentam salvar Neese e impedir a ressurreição de Kardis. Quando a batalha parecia estar perdida, Shiris e Mycen surgem para dar nova esperança a batalha e assim permitem que Parn e Spark adentrem o Castelo de Conquera.

Spark (Hum, O, HdA, M 9)

Spark serve ao Rei Kashue do Reino de Flaim. Ele é muito confiante, ousado, jovem e aventureiro. A sua família descende da tribo do deserto de Flaim e ele é um dos possíveis sucessores do trono de Flaim..

A missão de Spark começa quando ele percebe a presença de Elfos Negros em Flaim e tenta impedi-los. Nessa batalha Spark é derrotado e salvo por Greevus, um clérido de Myrii.

Depois disso, o próprio Rei Kashue lhe encarrega de levar a informação para Valis, isso era só o começo e a verdadeira missão de Spark aparece logo após - sua missão é parar o ritual de Wagnard para ressurreição de Kardis e salvar a pequena Neese.

Depois de muita batalha e algumas baixas, Spark completa a missão e recebe o título de Cavaleiro de Flaim.

Garrack (Hum, N, HdA, M 10)

Garrack treinou para ser um guerreiro desde criança. Embora ele fosse um nobre de nascimento, seu comportamento não era adequado para uma vida assim.

Ele é um mercenário profissional que está viajando a anos e está a caminho de casa. Ele fica mais do que feliz em participar de qualquer luta ou aventura e se junta a Spark na missão de resgatar a pequena Neese.

Garrack acompanha Spark até o Castelo de Conquera em Marmo, mas em uma batalha contra Wagnard, ele acaba sendo morto pelo mago negro.

Durante a jornada Garrack desenvolve um carinho especial por Ryna.

Aldonova (Hum, O, Mago, M 7)

Aldonova nasceu com uma aptidão natural para a magia e além disso é muito talentoso. Ele treinou durante anos para se tornar um mago, é muito inteligente e tem um bom coração. Aldonova é um dos muitos alunos de Slayn. Embora ele seja um novato em magia, ele se tornou muito importante para o grupo.

Aldonova é um amigo muito leal e acha que o combate é sempre um caminho que pode ser evitado, mas isso não quer dizer que ele seja bonzinho. Aldonova não hesitará em matar para proteger a pequena Neese.

Slayn o escolheu como protetor de sua filha.

Greevus (Anão, O, Cle, M 10)

Greevus é um sacerdote de Myrii, o Deus da Guerra e da Virtude. Ele é um anão extremamente forte e um guerreiro bastante experiente. Ele insiste para seguir Spark na missão para salvar a Pequena Neese. Ele não concorda muito com violência, e só concorda em usar quando não todas as outras alternativas falharam.

Greevus tem o dom da cura, poder que ajuda em muitas situações, entretanto ele enfraquece quando usa de maneira exagerada esse poder.. Ele é muito habilidoso em combate e consegue usar quase todas as armas, embora sua arma preferida seja o seu Machado Gigante.

Greevus e Spark se conhecem quando o aprendiz de cavaleiro se complica em uma batalha contra Elfos Negros.

Leaf (Meio Elfa, O, Mago, F 9)

Leaf é uma meio elfa que vive mais que um humano comum. Por se tratar de uma mestiça, ela é evitada tanto por humanos como por elfos. Seu pai era um elfo e sua mãe humana.

Ela vivia feliz em uma vila, até ser atacada por elfos negros, seu pai foi morto enquanto defendia a familia, Leaf e sua mãe sobreviveram ao ataque, mas a mãe de Leaf a deixou com uma tia e partiu em busca de vingança. Leaf é uma meio elfa e sendo assim também tem um pouco da essência mágica dos elfos.

Leaf e Deedit se tornam grandes amigas, ainda mais por Deedit não a rejeitar pelo fato de ser uma mestiça.

Ryna (Hum, N, Lad, F 7)

Ryna é uma ladra e é apaixonada por um ladrão chamado Randy, mas ele foi morto por elfos negros, os mesmos que roubaram o Cristal das Almas. Eles envenenaram Randy e colocaram um encanto de invocação que seria ativado quando ele recebesse a magia de cura. Greevus fez isso e Randy se transformou em uma imensa Hidra que só foi derrotada com a ajuda da pequena Neese.

Após isso, ela decidiu juntar-se a Spark em sua luta, quase impossível, para salvar Lodoss. No início ela engana o grupo fazendo-os acreditar que ela é uma mercenária. A verdade é que ela é uma ladra que durante toda a vida teve que roubar e enganar para sobreviver. Porém, Ryna tem um coração de ouro, é uma pessoa muito boa que acaba se tornando uma heroína pois esquece seus objetivos pessoais e de fato luta por Lodoss.Ryna tem uma forte atração por Spark.

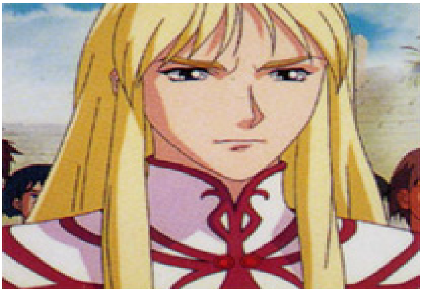
Pequena Neese (Hum, O, Cle, F 9)

A pequena Neese é filha de Slayn e Leylia, sacerdotisa de Marfa (e neta de Neese). Ela é uma garota de fala mansa, mas tem muita coragem.

Ela sabe que terá muitas dificuldades pela frente e mas não se desanima com o desafio e os encara sempre da melhor maneira possível. Devido a uma maldição, o destino de Neese é lutar sozinha contra suas dificuldades, em teoria, a alma de Neneel foi passada para ela devido seu parentesco com Leylia, e isso coloca Neese como uma das chaves para a Ressurreição de Kardis (as outras são o Cetro da Vida e o Cristal das Almas).

Wagnard consegue sequestrar Neese para sacrifica-la no ritual, mas Spark e seu grupo conseguem salvá-la em cima da hora.

Cecil (Hum, O, Mago, M 8)



Cecil é um mago humano. Ele estudo magia sob a tutela de Slayn, na cidade de Zaxon. Cecil tem muita facilidade com magia, é destemido e sempre está pronto para luta. Muito arrogante, ele sempre lançará um desafio se outro mago se achar melhor que ele.

Cecil apesar de ser homem tem uma aparência incrivelmente feminina e fica furioso quando o confundem com uma mulher. Ele usa um manto de mago e carrega um cetro com cabeça de cobra.

Cecil é um mago um tanto diferente pois maneja bem armas de guerreiro também, obviamente não tem a destreza de um cavaleiro, mas em casos emergenciais Cecil pode usar espadas e adagas sem problema algum.

Maar (Gno, N, Lad, M 9)

Maar é um gnomo aventureiro que deixou sua existência sedentária em um busca de excitantes aventuras. Maar adora cantar, e como a maioria dos duendes é um excelente bardo que consegue improvisar cantos e canções praticamente a qualquer momento.

Maar sempre tem uma música para animar o grupo mesmo nas piores situações. Ele usa uma espada curta como arma, mas para ele a espada curta é uma arma de duas mãos!

O grande objetivo de Maar é completar uma missão que possibilitará a ele subir a um alto posto na comunidade dos gnomos. Ele veio a Lodoss para ganhar experiência como espadachim e ladrão. Ele pode parecer uma criança, mas é muito rápido e habilidoso.

Principais Vilões de Lodoss

O Mal nunca irá sumir enquanto houver o Bem, ou seja, sempre haverá o Mal. A Luz e as Trevas são iguais, um não pode existir sem o outro.

Beld (Hum, C, HdA, M 15)

Antes de ser corrompido pelas Trevas, Beld era um nobre cavaleiro que lutou ao lado do Rei Fahn para destruir o Rei Demônio de Marmo. Foi Beld quem matou o Rei Demônio, mas ele pagou um preço muito caro por isso, ele e sua espada foram banhados pelo sangue do demonio e após isso sofreram grandes transformações, Beld se tornou maligno e sua arma tornou-se uma espada com poder demoníaco, conhecida como Soul Crusher.

Após a primeira Era dos Heróis, Beld conquistou Marmo e tornou-se o Imperador Negro. Ele formou um grande exercito de monstros, elfos negros e violentos homens de guerra, e assim como o Rei Demônio que o antecedeu, Beld iniciou um plano para unificar toda Lodoss sob seu controle. Seu exército parecia invencivel. Fortalezas caiam uma atrás da outra, cidades eram saqueadas e incendiadas A batalha decisiva entre as forças da Luz (Flaim e Valis) contra Beld e seu poderoso exército, foi um desafio, um contra um, entre o Rei Fahn e o Imperador Negro de Marmo.Sabendo que era o momento decisivo e que

podia decidir o destino de Lodoss para sempre, Beld aceitou o desafio proposto por Fahn e o matou em combate.Vencedor, Beld preparava-se para proclamar sua vitória, mas os soldados de Valis estavam furiosos e uma flecha disparada por um dos soldados de Fahn atingindo o Imperador Beld no braço, era a oportunidade perfeita para o ataque, Rei Kashue atacou, e aproveitando a distração de Beld, e deu fim ao Imperador Negro de Marmo.

Ashram (Hum, C, HdA, M 12)

Ashram foi o general comandante do exército de Marmo. Todos o conhecem como Cavaleiro Negro. As habilidades de combate de Ashram são incomparáveis, nenhum homem podia enfrentá-lo de igual para igual. Como general suas estratégias foram perfeitas e fez com que a liderança de Ashram frente ao exército de Beld fosse um sucesso.

A diferença é que Ashram não é totalmente maligno, não como Beld ou Wagnard. De fato, Ashram foi guiado por suas próprias ambiçoes, que mais tarde o levaram a ruína, mas Ashram não pretendia destruir Lodoss nem massacrar inocentes, seu único sonho era unir Lodoss sob a bandeira de Marmo e tirar as pessoas das trevas e guia-las em uma Era Dourada, e isso não pode ser considerado um sonho tiranico ou de um maluco, e sim um proposito de um verdadeiro herói.

O Cavaleiro Negro não tinha vinculos com o lado da Luz, nem com qualquer Deus ou Deusa, ele lutava por aquilo que acreditava e pelo seu povo. E apesar de seu coração ser frio como gelo alguém acendeu uma chama em seu coração e impediu que sua alma tivesse um fim trágico ... Pirotess uma elfa negra guerreira e muito bonita que havia jurado lealdade eterna a Ashram. Apesar de nunca admitir isso, um vinculo de amor estava sendo criado entre os dois, mas como uma subordinada, Pirotess nunca declarou seu amor por ele. Os dois foram ficando mais próximos no decorrer das guerras em Lodoss.

Depois que Beld foi morto na Guerra dos Heróis, Ashram pegou a espada Soul Crusher e retornou para Marmo. Ashram conseguiu dominar a espada e assim o sangue demoníaco da Soul Crusher não podia controlá-lo. Mas sua ambição foi maior quando Wagnard contou a ele sobre os poderes do Cetro da Dominação. Sabendo da existencia do Cetro, Ashram reinvidicou sua posse, pois aquele que controlar o Cetro controlará toda Lodoss, mas durante a batalha com o Dragão Shooting Star, o Cetro da Dominação foi perdido. Arrasado,

Ashram tentou o suicidio se jogando nas lavas da Montanha do Dragão de Fogo. Entretanto, Groder, guerreiro leal a Ashram, teleportou-o para um local seguro pouco antes de Ashram cair na lava.

Os anos se passaram, Ashram continuou sua luta para unificar Lodoss. Ele derrubou um nobre maluco, após isso Ashram ficou encarregado de governar as terras ocupadas por Marmo em Kanon e ajudou os refugiados a achar terras a salvo em Marmo e outros territórios. Quando a guerra recomeçou e as coisas pioraram para ele, Ashram tomou uma frota de navios com seus seguidores e partiu em busca de uma nova terra para poder recomeçar...

Pirotess (Elfa N, C, HdA, F 11)

Pirotess é uma poderosa elfa negra, sua magia é quase tão poderosa quanto a da Elfa da Luz Deedlit. Embora ela seja uma guerreira do exército de Marmo, sua lealdade está apenas com Ashram, seu verdadeiro amor. Ela permanece ao seu lado através das guerras e conflitos, e acredita em seu sonho de uma Lodoss unida. Quando Ashram decide partir com seu povo de Marmo, e deixar Lodoss para sempre, ela o segue nessa grande aventura.

Os dois partem de Lodoss com uma pequena frota de navios em busca de uma nova terra para poderem recomeçar.

Wagnard (Hum(?), C, Mago, M 13)

Wagnard é um mago e Sumo Sacerdote de Kardis além de um devotado seguidor de Falaris. E seu grande objetivo é ressuscitar Kardis, cuja alma morta dorme sob a ilha de Marmo.

Wagnard era um estudante ambicioso na Academia de Magos em Alan, mas ele roubou livros proibidos de magia negra e foi banido por seus crimes. Ele começou a estudar as artes negras, e se tornou um necromante de terrível poder. Ele acredita que se for capaz de ressuscitar Kardis, um ato que transforme Lodoss em um cemitério, que ele vai se tornar o Senhor do Reino dos Mortos. Os de planos de Wagnard são frustrados quando, eventualmente, Spark, Parn, e os outros o enfrentam no coração do Templo de Kardis.

Karla

Karla, a Bruxa Cinzenta, viveu por mais de 500 anos. Ela era uma poderosa feiticeira no Reino de Kastuul e é única sobrevivente. Seu corpo moreu há muito tempo, mas ela vive, sua alma está ligada a uma Tiara Dourada. Quem usar essa tiara estará sob o controle de Karla.

Karla realmente acredita que somente através do caos poderá manter o equilíbrio entre Luz e Trevas, pois se um dos dois lados for muito mais forte que o outro, Lodoss será destruída assim como aconteceu com Kastuul. Quando as forças da Luz estão dominantes em Lodoss e a paz passa a reinar, Karla cria a guerra, agora quando a Escuridão e as Trevas tonam-se dominantes, ela se junta a heróis e ajuda a reestabelecer a paz e assim o ciclo de guerras entre o bem e o mal se perpetua devido aos caprichos insanos de uma antiga Feiticeira de Kastuul. Embora ela realmente acredite que está protegendo Lodoss, nas suas ações ela traz muita dor e sofrimento para os habitantes da ilha e passa a se tornar uma ameaça para a unificação de Lodoss.

Desde a queda do Reino de Kastuul, Karla tem influenciado o desenvolvimento de Lodoss, começando e terminando guerras como o passar dos séculos, tratando reis, heróis e exércitos como meros peões em um jogo que nunca termina. Trinta anos atrás, Karla apareceu pessoalmente para tomar parte em uma guerra para destruir o Rei Demônio de Marmo. O Rei Demônio era uma ameaça tão poderosa para Lodoss que Karla não poderia deixar o seu destino nas mãos de meros mortais. Ela se juntou a um grupo de heróis (Fahn, Beld, Wort, Neese, e Frepe) em sua missão para destruir o Rei Demônio. Ela não lhes disse o seu nome, pois se soubessem que ela era Karla, teriam tentado destruí-la. Somente o sábio Wort a reconheceu como Karla, por causa da tiara em sua cabeça, mas ele não disse para os demais. Wort sabia por que ela tinha vindo e que a sua presença seria fundamental para destruir o Rei Demônio. Após a destruição do Rei Demônio, o equilíbrio de poderes em Lodoss permaneceu estável por mais 30 anos. Quando as próximas ameaças surgiram em Lodoss, Beld e Wagnard, Karla estava lá para orientar os seus reis e peões para pará-los e trazer a estabilidade de volta assim como o equilíbrio entre Luz e Trevas.

Karla ainda vive, movendo-se de corpo em corpo, esperando, vigiando e protegendo. Se o equilíbrio entre Luz e Trevas for ameaçado ela estará lá para usar os personagens como meros peões em seus jogos e guerras.

Capítulo 4

Deuses

A partir do vazio primordial Atsuki levantou-se e criou o mundo de Forceria. Atsuki foi aniquilado pela força da criação e de sua morte, originou-se o Panteão de Forceria, tendo como líderes Falis, o Deus Supremo da Luz, e Falaris, Deus Supremo das Trevas. A Luz e as Trevas eram iguais. Para todas as coisas, houve um oposto. Luz e Trevas. Criação e Destruição. Vida e Morte. Ordem e do Caos.

Com o passar das Eras, os deuses começaram a guerrear entre si - grandes e terríveis guerras que duraram mais de mil anos. Durante essas guerras inúmeras divindades foram totalmente destruídas, perdidas para sempre no esquecimento. A Era dos Deuses acabou. Após os últimos deuses morrerem, o mundo renasceu. A vida voltou a Forceria sob a proteção vigilante dos espíritos dos deuses caídos

Após a guerra, os deuses já não eram mais seres poderosos, não andavam sobre a terra, não comandavam as legiões e exércitos, e não governavam o mundo a partir de deus grandes templos-palácios, mas a essência e espírito permaneceram. Embora divididos e diminuídos, o poder e as palavras dos deuses vivem. Suas vontades ainda são fortes, seu amor e fúria ainda queimam dentro da terra, e a sua força e magia pode ser sentidos através das terras de Lodoss, Alecrast e Crystania.

Falis, Deus Supremo da Luz

Falis era o líder do Panteão da Luz. Ele levou seu panteão para a guerra contra o Panteão das Trevas. Falis era conhecido por sua bondade, justiça e virtude. Ele foi um dos deuses mais antigos, formado a partir de Atsuki. Na Guerra dos Deuses, Falis e Falaris se destruiram em combate, as cinzas de Falis cairam sobre Lodoss e por isso é lá que seu espírito descansa. O espírito de Falis ainda encanta a terra e sua vontade pode ser sentida e está em conflito eterno com Falaris.

Os sacerdotes de Falis desfrutam de uma reputação popular por serem conhecidos como os mais nobres e honrados sacerdotes de Lodoss.

Falaris, Deus Supremo das Trevas

Falaris, o Deus das Trevas é exatamente o oposto de Falis. Assim como Falis, Falaris foi criado, a partir de Atsuki.

Nesse cenário Falis era o símbolo da

pureza e da bondade enquanto Falaris era o auge da corrupção e do mal. Falaris era o líder do Panteão das Trevas, e liderou o Panteão das Trevas contra o Panteão da Luz. Durante a maior e mais destrutiva das batalhas, Falaris e Falis chocaram-se um contra o outro desencadeando uma enorme onda de energia que acabou destruindo ambos.

As cinzas de Falaris cairam, no mar fervente. Ele sofre com a morte eterna, embora sua vontade ainda seja forte em Lodoss. Sua vontade está em conflito constante com a de Falis, e esses dois deuses ainda afetam bastante os movimentos da história da ilha.

Seus sacerdotes residem em sua maioria no Castelo Conquera em Marmo, mas existem muitos cultos dedicados a Falaris espalhados por toda Lodoss. Esses cultos são extremamente sangrentos e abomináveis, perdendo apenas para os cultos de Kardis.

Marfa, Deusa-Mãe da Criação

Marfa foi a última Deusa do Panteão da Luz, e na batalha final lutou contra Kardis, a última do Panteão das Trevas. Marfa foi responsável pela criação real de Lodoss. Assim como em algumas batalhas anteriores, o choque das duas deusas gerou uma onda de energia que feriu ambas mortalmente. Marfa e Kardis pereceram sobre o Alecrast, mas Marfa para proteger o continente em um ultimo suspiro separou um pedaço de terra do continente para impedir que a maldição de Kardis se propagasse continente a dentro, esse pedaço de terra deu origem a Ilha de Lodoss (onde Kardis descansa). Seu espírito ainda é bastante forte em Lodoss, e seus sacerdotes estão entre os mais poderosos e respeitados.

Kardis, Deusa da Destruição e da Loucura

Kardis foi a última Deusa do Panteão das Trevas, e lutou a batalha final dos deuses contra Marfa na ilha de Lodoss. Na ilha as deusas colocaram um ponto final a guerra depois de uma batalha que culminou com o a destruição de ambas.

O corpo de Kardis caiu na ilha de Marmo, ao sul de Lodoss, e lá morreu, gritando maldições terríveis sobre a terra. Apenas bênção Marfa foi capaz de proteger Lodoss de sua maldição (embora Lodoss ainda seja conhecida como Ilha Maldita ou Ilha Amaldiçoada). O espírito Kardis ainda é extremamente poderoso e sua influência sobre Marmo é tão forte que seguidores sensíveis e usuários de magia muitas vezes podem sentir sua presença. Narse, o Dragão Ancião, que lutou ao lado de Kardis, fez sua casa nas cavernas perto de onde ela morreu. Dois templos foram construídos em seu lugar de descanso. Primeiro, o Castelo Conquera foi construída pelos sacerdtes da Falaris muitas centenas de anos atrás. O Templo real de Kardis está abaixo Castelo Conquera, e atua como um sarcófago da deusa. Kardis quase foi ressuscitada por Wagnard, mas a cerimônia de ressurreição não foi concluída, e

ela ainda reside em seu sono eterno. Os sacerdotes de Kardis são os mais abominável de todos os sacerdotes das Trevas.

Baylos, Deus do Fogo e da Fúria

Baylos é um Deus do Panteão das Trevas que morreu lutando contra Myrii, o Deus da Guerra. Originalmente, Baylos era um Deus da Luz (como Deus do Fogo e da Justiça), e era um bom amigo de Rada (Deus da Sabedoria e do Conhecimento), mas no decorrer da Guerra dos Deuses, ele foi corrompido por Falaris, e tornou-se um Deus terrível, furioso, insano com suas próprias idéias distorcidas de justiça. Baylos matou Rada quando o Deus da Sabedoria tentava convencê-lo a rever sua decisão, e Myrii, Deus da Guerra, não teve escolha a não ser matar Baylos.

Há cultos dedicados a Baylos, embora seu culto seja proibido em Lodoss. Seguidores de Baylos compartilham seu senso de justiça perverso. Eles caçam e destróem aqueles que acreditam ser os culpados e os sacrificam para Baylos como uma oferenda para o poder. Tais sacrifícios humanos são terrivelmente sangrentos.

Myrii, Deus da Guerra e da Honra

Myrii poderoso é o Deus da Guerra e da Virtude. Ele é o deus patrono de todos os soldados e guerreiros, mas apenas os honrados (talvez seja por isso que os heróis tenham tanta "sorte"). Myrii era o general e comandante do Panteão da Luz durante a Guerra dos Deuses, foi um dos últimos deuses a cair, foi morto por Kardis.

O espírito de Myrii ainda é forte, embora os sacerdotes de Myrii sejam poucos atualmente. O Templo de Myrii está em Roid, e há santuários de Myrii em Alan, Blade e Dragon Breath

Barbas, Deus da Morte

Barbas era um deus mau e sádico, Senhor do Submundo e general dos exércitos de mortos-vivos. Ele foi derrotado na Guerra dos Deuses, mas não destruído.

Barbas estava entre os deuses que fugiram para Crystania e abandonaram suas formas físicas, refugiando-se na forma de animais. Barbas tomou a forma de um tigre grande, mas depois capturou e possuiu o corpo de Ashram, tornando-se o deus mais poderoso de Crystania. Barbas ainda é adorado por cultos de morte em Lodoss e Marmo, embora estes cultos sejam poucos e pequenos trabalham em segredo absoluto. A adoração de Barbas é ilegal na maior parte de Lodoss.

O espírito de Barbas recompensa aqueles que o adoram com grandes poderes de necromancia e magia negra.

Rada, Deus da Sabedoria e do Conhecimento

Rada era o mais forte opositor a Guerra dos Deuses, ele dizia que a guerra iria rasgar os céus e a terra. Rada tentou mediar um acordo de paz com os Panteão das Trevas, mas logo foi morto em batalha por um Baylos, o Deus

do Fogo. Baylos tinha sido um Deus do Panteão da Luz e um bom amigo de Rada, mas se voltou para a Escuridão. Baylos matou Rada quando ele tentava convencer seu velho amigo a voltar para o Panteão da Luz e ajudá-lo a acabar com a guerra antes que tudo se perdesse. Quando Rada morreu, toda a esperança de acabar com a guerra morreu com ele.

Rada é considerado o deus patrono das artes e das ciências. Ele prega a sabedoria e o conhecimento, e ensina as pessoas a viverem de forma mais racional. Seus sacerdotes são homens bem instruídos e respeitados por seus intelectos aguçados. Sacerdotes e seguidores de Rada são ainda mais pacifistas do que os de Falis. Onde Sacerdote da Falis acreditam que é aceitável atacar para destruir os malfeitores, os seguidores de Rada acreditam totalmente na não-violência. Sacerdotes de Rada sabem feitiços de defesa, mas apenas os feitiços que incapacitam atacantes (Sono, Atordoamento entre outros). Rada é adorado principalmente em Cyrstania, embora existam muitos santuários em sua homenagem em Roid e Alan.

Cha Za, Deus do Comércio

Cha Za é o Deus do Comércio e dos Negócios. Ele é um Deus do Panteão da Luz, e é o patrono dos comerciantes, artesãos e viajantes. Como os outros deuses, Cha Za caiu durante o curso da grande Guerra dos Deuses. Cha Za acreditava que a paz só poderia ser feita através da interação cultural, facilitada pelo comércio justo e próspero entre os países de Lodoss. Os sacerdotes de Cha Za ensinam aos outros as virtudes da honestidade, caridade, e prudência.

Atsuki, Primal Deus do Caos

Atsuki era o Deus primordial do Caos. A partir dele vieram todos os outros deuses. O espírito Atsuki já não existe mais, pois foi totalmente consumido durante a criação dos demais deuses. Existem algumas pessoas e cultos que afirmam ser sacerdotes de Atsuki, mas estes nada mais são que loucos.

Capítulo 5

Locais Importantes

Mundo de Fantasia

A Saga da Guerra de Lodoss acontece no mundo mítico de Forceria, mundo este que é dividido em três continentes conhecidos: Alecrast, Crystania, e Lodoss.

Alecrast é o maior dos continentes com grande parte de seu território ainda desconhecido, tendo ao norte uma área glacial. Crystania (também chamado Djana En) é a terra mística e misteriosa de Forceria, está localizada ao sul de Alecrast e por fim temos Lodoss que é uma ilha continente e fica exatamente entre Alecrast e a Crystania.

Nesse suplemente vamos descrever com um pouco mais de detalhes as cidades, nações e lugares especiais de Lodoss, os outros dois continentes serão descritos de forma mais superficial com uma visão geral sobre os principais pontos de interesse.

Alecrast

Alecrast é o maior continente em Forceria, tem cerca de 12 mil km de costa ao costa (aproximadamente do tamanho da Ásia). O povo de Lodoss sabem pouco sobre Alecrast, exceto os mercadores e comerciantes de Raiden que muitas vezes fazem negócios em Alecrast.

Segundo a lenda, no final da Guerra dos Deuses a épica batalha entre Marfa e Kardis ocorreu em uma península ao sul de Alecrast. Para proteger Alecrast da destruição, Marfa separou o continente e criando a Ilha de Lodoss, mas essa ação causou terremotos, erupções vulcânicas cataclísmicas em ambas as terras. As mudanças de relevo são percebidas até hoje, a Fire Dragon Mountain e o Grande Desfiladeiro permanecem como registros deste evento.

De longe, a mais conhecida e comum criatura de Alecrast são os gnomos. Gnomos constituem a maior parte da civilização em Alecrast, e muitos comerciantes de Alecrast são gnomos.

Os gnomos e halflings que vivem em Lodoss são de Alecrast. Desconfia-se que em Alecrast existam grandes populações de seres humanos, elfos, anões, goblins entre outros, o que não se tem idéia é se existem dragões antigos nessa região.

Crystania e Djana En

Djanna En é um grande continente ao sul de Lodoss. Assim como Alecrast,

tudo que se sabe sobre Djana En vem de rumores ou sabedoria popular. Entretanto, viagens entre Lodoss e Djana En ocorrem pelo menos desde dos tempos de Kastuul. Toda informação "formal" sobre Djana En vem dos livros remanescenetes das bibliotecas de Kastuul. Não há registros recentes de viagens bem sucedidas entre Lodoss e Djana En, mas acredita-se que Ashram e Pirotess juntamente com uma pequena frota de Marmo viajaram para o Sul na esperança de encontrar refúgio em Crystania e Djana En. Não se sabe se eles tiveram sucesso ou não.

Segundo a lenda, próximo do fim da Guerra dos Deuses, alguns deuses - incluindo Barbas, fugiram para o continente do sul e tornaram-se animais. Barbas tornou-se um grande Tigre Dentes de Sabre enquanto outros se tornaram leões, ursos, aguias e outros animais. Alguns dos deuses eram bondosos, outros eram malignos. Eles continuaram a luta pelas terras de Crystania, mesmo depois da Guerra dos Deuses ter acabado. No final, a grande barreira, também conhecida como Muralha dos Deuses, foi criada no centro do continente.

A metade norte é conhecida como Crystania. As pessoas que vivem na metade Sul de Djana En ainda adoram os deuses de Crystania, os clérigos desses deuses tem apenas a habilidade de se transformar na forma animal do seu Deus - por exemplo, adoradores de Barbas tem o poder de se transformar em um Tigre Dentes de Sabre.

Crystania é uma terra mágica pouco explorada, cheia de maravilhas e perigos.

Farland

Pouco se conhece sobre Farland. Ela está localizada cerca de 3000 quilometros a noroeste de Lodoss, atraves o mar aberto. Poucos marinheiros fazem essa viagem, no entando os que fizeram e conseguiram retornar descrevem Farland como uma terra selvagem governada por tribos bárbaras. (Farland é uma terra baseada nos contos e lendas Celtas)

Chaos Land

Nada se sabe sobre Chaos Land, alguns acreditam que ela nem exista de fato. Essas terras estão ilustradas mapas de Alecrast, e poucas pessoas tiveram contato com essas terras, como próprio nome já diz, Chaos Land não deve ser um bom lugar para se visitar. (Chaos Land é uma terra baseada nos contos e lendas Vikings).

Ilhas de Azarn

As ilhas de Azarn estão a mais ou menos 6.000 quilometros a leste de Lodoss. Entretanto, o mar entre Lodoss e Azarn é recheado de ilhas e arquipelagos tornando a jornada facil para navios mercantes. Na verdade, a Companhia do Mar Oriental tem traçado rotas para as Ilhas de Azarn. As únicas informações sobre os habitantes de Azarn chegam atraves dos marinheiros que viajaram até lá. Segundo eles, existem cinco nações

em Azarn e algumas delas estão em guerra. O povo é muito parecido com o de Lodoss, mas falam idiomas diferentes.

Em Azarn foram vistos muitos gnomos, gigantes e ogres, não foram vistos elfos em Azarn. Se bem, que elfos provavelmente não gostariam, e nem fariam, negocios com marinheiros e mercadores viajantes.

Lodoss

A Ilha Amaldiçoada de Lodoss é uma terra de magia e guerra. A ilha tem mais ou menos 500 anos, mas diversos imperios governaram e cairam seculos antes disso. Nas ultimas decadas diversos reinos tentaram unificar Lodoss através de tratados, e isso daria certo se Lodoss não fosse assolada por monstros, bruxos das trevas e terriveis sacerdotes malignos de Marmo, as terras e cidades de Lodoss são tão diferentes e diversificadas como as cores do arco iris.

Lodoss tem mais ou menos 1000 quilometros de leste a oeste e 700 quilometros de norte a sul. Em boas condições são ncessárias mais ou menos três semanas de viagem da parte leste de Alania até a costa oeste de Moss. Viajar pelo Norte de Lodoss é uma atividade mais complicada pois é necessário atravessar o Deserto da Tempestade e do Fogo para concluir a viagem.

Lodoss tem uma grande variedade climática, nas terras baixas florestas exuberantes e belos vales, na parte central uma grande cadeia de montanhas se torna um dificil obstaculo para viajantes que querem viajar de Alan para Valis, e vice-versa. O caminho mais curto, sem ser atravessando a montanha, é pelo Sul, mas essa rota leva a Floresta Sem Retorno, local que pouquissimas pessoas ousam se aventurar. Grandes montanhas também podem ser encontradas perto das cidades de Moss, Kanon e Raiden.

As montanhas mais altas estão ao norte de Alan, onde chegam a 10m de altitude, e nesses locais o clima se torna gelado e mortal. Essa área gelada é o domínio do bondoso Dragão Ancião Bramd. Na região Centro-Oeste de Lodoss, no Reino de Flaim, está o grande Deserto da Tempestade e do Fogo, antes uma area impossivel de se viajar, agora o deserto é uma benção com várias cidades em suas fronteiras, fortalezas e oasis - um alivio mais que bem vindo para os que desejam chegar a distante Raiden vindo de Alan ou Valis.

Valis

O Reino Sagrado de Valis é o mais poderoso país de Lodoss. O reino foi fundado aproximadamente a 30 anos pelo Rei Fahn, um dos heróis que baniram o Rei Demonio de Marmo. Fanh tentou unificar Lodoss durante seu reinado, mas não através da guerra e sim através da diplomacia, através de acordos e tratados. Sua estratégia apesar de nobre e pacifica conseguiu apenas um sucesso parcial. Isso porque no seu inicio, Valis era uma nação jovem e muito instável.

O inexperiente exercito de Valis foi forçado a defender fronteiras estrangeirase lutar guerras distantes para sustentar os acordos e tratados de defesa que Fahn havia formado.

Quando o Dragão Ancião Shooting Star ameaçou os territórios ao norte de Valis (o que hoje é Flaim), os habitantes locais exigiram que a filha do Rei, a Princesa Fianna, fossem sacrificada para apaziguar a fúria do Dragão Ancião. Quando o Rei Fahn se negou a fazer isso, sua filha foi sequestrada pelos povos do Norte e resgatada por Tessius, um Cavaleiro Sagrado que também é pai de Parn. Após isso uma nova guerra teve início.

Depois de muitos anos de luta e sofrimento, tratados criados e quebrados, Valis finalmente conseguiu se estabilizar. Valis está localizada no centro de Lodoss e faz fronteira ao sul com o Mar do Sul, onde a capital Roid, na foz do rio Santo, ao norte faz fronteira com a Montanha Central e além dela a cidade de Flaim, a leste fica próxima de Alan e a Oeste tem as Wildlands e o Reino de Moss.

Em Valis ficam o templo de Falis e a sede dos Cavaleiros Sagrados.

Roid

Roid é a capital do Reino de Valis. Não há muralhas de proteção ao redor da cidade, mas o Castelo de Valis, é muito protegido, com paredes com cerca de 30m de altura e torres muito altas, normalmente usada por arqueiros e magos durante um ataque. Além das paredes do Castelo estão os pátios e estábulos reais, um templo para cada Deus da Luz, moradia das pessoas que trabalham no castelo, convidados e nobres, além do próprio castelo - onde vivem a Princesa Fianna, seus conselheiros além de outras pessoas que fazem parte do dia a dia da corte e do castelo.

A cidade fora das muralhas é muito povoada próxima ao castelo e se espalham por cerca de seis quilometros, terminando em grandes fazendas. No centro da cidade, a população gira em torno de 4000 habitantes, mas a população oficial de Roid e arredores chega próxima aos 10.000. Existem duas grandes fortalezas, uma ao norte e outra a leste de Roid, cada uma delas com cerca de 1000 soldados.

A cidade de Roid é cuidada pelos próprios moradores, eles mantem a cidade limpa e organizada através de grupos voluntários que se dedicam a isso. Roid é também, muito segura com uma taxa de criminalidade baixissima para o tamanho da cidade.

Ladrões tentaram formar uma guilda diversas vezes, mas todos foram pegos pela guarda da cidade ou a milicia local. Crimes são julgados no pátio da cidade e as punições normalmente são muito rígidas, no entanto poucos crimes são punidos com execução sumária. Assassinatos e traições à coroa são os únicos crimes cuja punição é a morte, a grande maioria é punida com muitos anos de prisão ou humilhação pública.

Porto: O porto de Roid está localiza-

do no Rio Sagrado e para quem segue o rio, é a última parada antes do Mar do Sul. O Porto de Roid tem seis docas para embarcações de grande porte e dez para embarcações menores. O rio é suficientemente grande para embarcações mercantis que queriam seguir o curso contrário ao do rio e seguir para o norte.

Comércio: Existem três grandes mercados em Roid. O primeiro é o Mercado do Porto, localizado próximo ao porto e consequentemente proximo a todas as mercadorias desembarcadas pelos navios mercantes. O Mercado do Porto é um excelente local para achar mercadorias estrangeiras e/ou exóticas, mas com os mercadores sabendo disso, o preço nesse mercado tende a ser mais alto que o normal.

O mercado da cidade está localizado na rua ao norte da rua principal, próximo ao Templo de Falis. Algumas vezes o mercado avança até a rua principal, mas a guarda local não ve isso com bons olhos. O último grande mercado de Valis é o Mercado das Fazendas, próximo a Guilda dos Fazendeiros.Neste mercado os fazendeiros vendem os produtos provenientes das suas próprias fazendas.

Religião: Os principais Deuses da Luz estão representados em Valis. O mais majestoso é o grande templo de Falis que é tão grande quanto o Castelo de Valis. Esse templo, assim como os santuários e igrejas menores tem acesso livre a biblioteca de Valis e são responsáveis pela formação de todos os sacerdotes de Falis.

Um grande templo de Marfa também está em Roid, não tão grande quanto o templo localizado em Tarba. O Templo da Luz é um templo dedicado a todos os deuses da luz, existem ainda pequenas igrejas e santuários de Rada, Cha Za e Myrii

Serviços: Há um número incontável de pousadas e tavernas em Roid. A maioria das pousadas são pequenas, com poucos quartos por noite e servem uma única refeição, mas existem pousadas para todos os gostos e bolsos. Tavernas são muito populares em Roid, mas diferente de outros lugares, as tavernas em Roid tem um carater mais "próximo", ou seja, estranhos e viajantes são vistos com receio, e em alguns casos são até proibidos de entrar. Conforme a distancia do centro de Roid aumenta, a intolerancia a viajantes diminui, essas tavernas costumam ser bem agitadas e barulhentas. Entre as tavernas mais famosas estão a Cabeça de Porco, Senhorita Lacy, Banquinho de Madeira, Espada e Escudo e a Cerveja do Guerreiro. Para os anões a taverna mais indicada é a Caverna, onde os donos são anões e é servida uma das melhores cervejas de Valis.

Serviços menos comuns também podem ser adquiridos em Valis, tais como: Contratação de Guardas Particulares, Barbeiros, Saunas (Públicos e Privados), Bancos e diversas lojas.

Serviços de curandeiros também são encontrados facilmente em Roid, mas para ferimentos criticos recomenda-se os templos de Falis e Marfa - uma boa

prática é fazer uma oferenda aos templos quando solicitar seus serviços, embora eles não neguem seus serviços para alguém em necessidade.

Guildas: A maioria das guildas atuam em Roid (exceto a GUilda dos Ladrões).Uma parte da Guilda dos Magos está no caminho da Flecha, uma movimentada rua de Roid. A Guilda dos Trabalhadores está sediada perto do Templo da Luz, enquanto a Guilda dos Mercadores, como era de se esperar, está localizada perto do porto. E a Guilda dos mercenários tem uma filial local na parte norte da cidade.

Addan

Addan é uma cidade de médio porte 80 quilometros a leste de Roid, está localizada na fronteira oeste de Alania. Addan está na intersecção de três reinos, Valis, Alania e Kanon. A passagem pela montanha, que vem de Novice, traz a Addan viajantes vindos do norte de Alania, a estrada de Shining Hill traz viajantes de Kanos e Alania Sul. Embora o caminho mais curto para Alania seja pelo leste, poucos se aventuram a fazer essa trilha pois ela atravessa a Floresta Sem Retorno.

Addan é uma cidade muito importante e por isso é protegida por três fortalezas, elas funcionam como um "funil" entre Valis e a parte dominada de Kanon. Marmo, depois de ocupar Kanon dominou cidades e aldeias vizinhas, mas as três fortalezas de Addan retardaram o avanço do exército negro até Valis. A batalha final entre o Rei Fahn e o Imperador Negro de Marmo aconteceu nas montanhas entre Addan e Shinning Hill.

Comércio: Addan está em uma localização privilegiada, q maioria fica entre Valis, Kanon e Alania. Qualquer um que queira chegar em um desses três reinos, normalmente para em Adan.

Addan fica em um vale, cercado pela Montanha Central, com apenas dois caminhos, um para o norte e outro para o sul. Ao longo dessas estradas estão muitas aldeias e vilarejos, sendo que as mais ao Sul ainda estão se recuperando da Guerra contra Marmo.

Após a guerra o comércio foi retomado e os mercadosde de Addan e das comunidades próximas voltaram a ser movimentadas, com muitos mercadores, temporários ou não, e várias caravanas. Vale ressaltar que os comerciantes de Addan não tem muito interesse em permutas, normalmente só aceitam dinheiro ou pedras preciosas.

Serviços: Como era de se esperar, existem muitas pousadas em Addan todas prontas para receber viajantes cansados. Embora a maioria das pousadas sejam pequenas, entre 10 e 20 camas, outras parecem verdadeiros castelos, estas foram usadas pelos exercitos de Valis e Flaim antes de seguirem para Kanon. As maiores pousadas ou Pousadas Castelo como também são conhecidas tem sido renomeadas em homenagem a guerra - Descanso do Rei,Aposentos do Herói e Cidadela são as mais famosas.

Tavernas são construídas para viajantes, mas muitas não passam de bórdeis, as famosas são: o Lugar do Patrulheiro, Caneca de Cobre e a Taverna do Viajante. Muitos outros serviços podem ser encontrados em Addan, curandeiros, por exemplo, são fáceis de se encontrar e como em Valis, são os templos de Falis e Marfa que prestam esse tipo de serviço

Religião: Em Addan o Deus mais cultuado é Cha Za, Deus do Comércio, mas não existem grandes templos em homenagem a ele, e em Addan as pessoas não tem muio tempo para orações.

Guildas: Sem dúvida a Guilda dos Mercadores é a maior e mais influente em Addan. Alguns dizem que a Guida dos Mercadores (e seus rivais, a Guilda dos Trabalhadores, Guilda dos Comerciantes e Guilda dos Fazendeiros) dominam alguns pontos da cidade, e não competem abertamente entre si, mas disputam poder, setores da cidade e participaçao nos mercados da cidade, essa "guerra-fria" é um barril de pólvora prestes a explodir.

As guildas dos Magos e dos Mercenários também tem filiais em Addan, enquanto a Guilda dos Ladrões controla o próspero mercado negro de Addan.

Lesmoa

Lesmoa é a maior cidade ao sul Valis. Ela está situada na fronteira noroeste de Kanon, mas diferente de Addan não atrai muitos comerciantes de Kanon. Os comerciantes e viajantes do oeste de Kanon atravessam Lesmoa para chegar a Valis, mas o caminho até Lesmoa é perigoso e as viagens devem ser cautelosas com estes e e preparadas no caso de um ataque.

Lesmoa está a 60 quilômetros ao sul de Roid, e apenas 40 quilômetros da fronteira sul de Valis (e existem várias pequenas cidades entre Lesmoa e a fronteira).

Quatro fortalezas protegem a fronteira sul de Valis, cerca de 30 quilometros de Lesmoa.

Duas dessas fortalezas foram destruidas durante ataques de Marmo, mas foram reconstruidas e estão totalmente armadas e com muitas tropas. Essas fortalezas estão preparadas para as batalhas contra o exercito negro de Marmo que atualmente ocupam Kanon.

Comércio: Antes da invasão de Marmo, a maior parte do comércio de Lesmoa vinha de mercadores e caravanas que passavam por Valis e Kanon. Após a invasão de Kanon, o comércio entre Valis e Kanon foi completamente interrompido.

Lesmoa tem um grande mercado localizado na Praça da Cidade. Quase tudo está à venda aqui, desde armas e armaduras até produtos frescos e mercadorias artesanais.

Religião: O santuário de Marfa é o maior centro religioso em Lesmoa, além de ser um hospital muito bom, tudo conduzido pelos sacertodes de

Marfa. O hospital foi criado incialmente para atender cidadãos e soldados feridos que fugiram de Kanon durante a invasão de Marmo.

Serviços: Há muitas hospedarias espalhadas por Lesmoa, com preços e serviços bem variados. Lesmoa é uma cidade tranquila, sendo as tavernas o único lugar onde encontrará ação, mas cuidado pois algumas tavernas não são tão receptivas a estrangeiros. Para uma boa cerveja e uma noite selvagem, viajantes e aventureiros devem para a Taverna do Machado Sangrento, Braço Quebrado ou Cervejaria do Eric.

Guildas: A guilda dos Mercadores e a Guilda dos Comerciantes tem forte influencia em Lesmoa, o que gera alguns desentendimento as vezes. A guilda dos magos tem uma ação muito baixa, praticamente inexiste em Lesmoa, atualmente é apenas uma biblioteca guardada por um mago de idade avançada e sem muitos poderes, e esses livros ainda são em sua maioria inexpressivos. A guilda dos mercenários funcionava como um escritorio de impostos e multas, mas apos a guerra, a guilda perdeu a maioria dos seus negócios.

Montanhas Centrais

As Montanhas Centrais de Lodoss começam 50 quilômetros a nordeste de Roid, e cobrem grande parte da região central de Lodoss.

As montanhas são difíceis e quase intransitável em determinados lugares, e tempo de viagem é restrito a apenas 5 km por dia ao atravessar essas montanhas.

Viajando entre Valis e Flaim, muitas vezes é mais fácil ir apenas em torno das montanhas do lado oeste. No entanto, a viagem entre Valis e Alania, é preciso atravessar as montanhas. Os outros únicos caminhos entre Valis e Alania é através da Floresta Sem Retorno ou mais ao sul através de Kanon, atualmente ocupada por Marmo. Felizmente, há uma passagem na montanha que leva a parte nordeste da cidade de Addan em Alania. Embora esta passagem seja difícil e traiçoeira, é muito mais fácil do que outros caminhos. Em um bom dia, um viajante pode fazer até 15 quilômetros por dia.

Há muitos perigos nas montanhas centrais. Grifos vivem em alguns picos, mas não chegam a ser uma ameaça real, com sorte poderá avistar um deles voando majestosamente pelo céu.

Os grifos não atacarão a menos que sejam provocados, ou se eles acharem que seu ninho está ameaçado. Gigantes também percorrem as Montanhas Centrais. Embora raramente vistos, esses gigantes são fortes e formidáveis. Eles parecem viver em regiões mais internas das Montanhas Centrais, e há rumores de uma grande cidade de gigantes no alto da montanha.

Bandidos e ladrões são a maior ameaça para os viajantes que fazem o percurso através da passagem prin-

cipal. Os bandidos que rondam o caminho raramente atacam um grupo grande e bem armado, mas grupos pequenos e/ou mal armados são alvos certos. Bandidos são conhecidos por atacarem caravanas comerciais de tempos em tempos, e muitos comerciantes contratam mercenários para ajudar a proteger as suas caravanas que viajam pelas Montanhas Centrais.

Rio Sagrado

O Rio Sagrado desce as Montanhas Centrais, em direção a sudoeste de Roid. Como o rio se aproxima do mar, rapidamente ele se alarga e a água flui devagar e graciosamente. Roid foi construída na margem ocidental do rio, ao norte do delta.

O Porto de Roid é fica sobre o rio, e não sobre o Mar do Sul. O Rio Sagrado é limpo e claro, e muitas embarcações à vela de todos os lugares de Lodoss podem ser vistas. O Rio Sagrado é uma das mais mais movimentadas vias navegáveis de Lodoss.

Grande Ilha Delta

O Delta do Rio Sagrado está recheado com dezenas de pequenas ilhas. A maior destas ilhas foi nomeada como Grande Ilha Delta. A Grande Ilha Delta é governada por Valis, e é o primeiro posto da região. O posto tem algumas pequenas aldeias de pescadores, mas a população civil é inferior a 300 pessoas.

Do ponto de vista militar, a Grande Ilha Delta fornece a primeira linha de defesa contra uma invasão pelo mar. Quaisquer navios que querem atacar Valis devem passar pela ilha antes. Há dois fortes na Grande Ilha Delta, junto com um estaleiro naval algumas docas para dez navios de guerra grandes(galeões) e numerosas docas para navios de guerra menores.

Os fortes estão armados com balistas de longo alcance, bolas incandescentes e catapultas que atacarão qualquer ameaça. Com os fortes totalmente ocupados e um navio em cada doca, a população militar da Grande Ilha Delta pode atingir mais de 10 mil pessoas. Com um número tão grande, o custo total da ilha transformou-a quase em uma cidade militar.

Flaim

Há dez anos, o poderoso rei mercenário Kashue montou um exército unindo as nações em guerra no Deserto do Fogo e da Tempestade. Com a espada e ação, ele uniu as tribos do deserto e criou a poderosa nação de Flaim.

Flaim e Valis são aliados próximos, e as duas nações estão agora aliadas na luta contra Marmo. O Rei Kashue atualmente vive no Castelo de Roid, onde ele está agindo como regente de Valis, até que Fianna tenha idade suficiente para ser devidamente coroada como rainha.

A maioria do território de Flaim está localizada no hostil Deserto do Fogo e da Tempestade. Ha algumas poucas cidades-oásis, incluindo Haven e diversas tribos nômades que ainda

vagam pelo deserto. A maioria dessas tribos tem um comportamento neutro em relação as nações de Lodoss, no entanto algumas são bem hostis e representam uma ameaça constante para a paz na região.

A Estrada da Sede atravessa o Deserto do Fogo e da Tempestade e é percorrida por caravanas que circulam entre Flaim e Alania.

Blade

Blade é a capital de Flaim. Antes de ser capital, Blade era uma pequena cidade independente a leste do Rio Amarelo. Após Kashue definir Blade como capital de Flaim, a cidade cresceu muito rapido tanto em tamanho quanto em serviços e estrutura. Hoje Blade é dividida em três grandes distritos.

O Distrito Antigo está localizada no quadrante noroeste e é cercada por muros. O Distrito Central é cortado pelo Rio Amarelo e em uma ilha do Rio Amarelo está o Castelo Akroyd, a ilha e o distrito são ligados por duas grandes pontes, em outra ilha está a Guilda dos Mercadores também ligada a cidade por uma ponte. O distrito central também é cercado por paredes, mas essas paredes nao impedem os barcos e navios navegarem rio abaixo.

O úlitmo distrito é chamado de Distrito Externo que consiste principalmente em edifícios mais novos, casas e complexos. O Distrito exterior é construído em torno dos distritos Central e Antigo, e tambem é totalmente cercado por um muro (exceto para o rio).

Porto: O Porto de Blade está localizado na ala norte do Distrito Externo. Ele fica no Rio Amarelo, que deságua no mar cerca de doze quilômetros seguindo para o norte. Dezenas de navios mercantes movimentam o porto diariamente.

Comércio: O Comércio em Blade tem duas grandes fontes, o porto ou caravanas vindas de Valis e Raiden, são raras as caravanas vindas de Alania principalmente por causa do Deserto do Fogo e da Perdição. Grande parte da comida é importada das fazendas do sul perto de Lolan e Manni.

O mercado e a praça do Rio Amarelo, ambos localizados no Distrito Central, são os lugares mais comuns para o comércio.

Religião: Os Deuses Myrii e Falis possuem grandes santuários no Distrito Central. Há um templo ainda maior de Marfa está localizado na parte sudeste do Distrito Externo. Cha Za e Rada também têm santuários menores no Distrito Externo.

Serviços: O Distrito Externo tem muitas pousadas onde os viajantes podem desfrutar de uma noite de descanso, as mais famosas são a Abdul Keep, a Hospedaria Riverside, e o Lâmpada de Ouro. Blade parece ter mais tavernas que qualquer outra cidade, perdendo apenas para Raiden. Alguns dos mais renomados bares de Blade são o Pub Prata Shadam, o Anão Bêbado, a Moça de Marfim e o

Barão Manco.

Guildas: A maioria das guildas construíram bases modestas em Blade, embora nenhum delas chegue a influenciar a rotina de Blade, a Guilda dos Mercadores tem uma presença bastante forte, assim como a Guilda dos Mercenários.

Haven

Haven está no centro do Deserto do Fogo e da Tempestade. Haven é a única parada ao longo da Estrada da Sede (que tem poucas aldeias nômades e ruínas espalhadas ao longo de seu caminho), e, portanto, é extremamente estratégica para comerciantes e exércitos. Haven é construída sob um oásis no deserto, cuja fonte de água, aparentemente, vem de um grande lago subterrâneo.

Haven é uma cidade murada, apesar de nunca fechar suas portas. As ruas são empoeiradas, e os edifícios e casas são pequenos e construído com tijolos pedra e areia. Existem poços, que buscam agua do vasto lago subterrâneo, espalhados pela cidade. No centro da Haven está o oásis original, um jardim pequeno, mas mesmo assim exuberante.

Haven tem uma população considerável, o que é surpreendente devido sua localização remota, e isso é um alívio para todos os viajantes que se aventuram através do deserto.

Comércio: Todo comércio de Haven é proveniente de caravanas e os comerciantes que viajam através do deserto. Não aparecem mais do que duas caravanas por semana, por isso Haven se desenvolveu de modo a ser auto-suficiente. A praça do mercado principal é o centro comercial de Haven, no entanto, as caravanas passam e comerciantes em geral, definem os seus próprios locais para acampamentos temporários, onde os moradores podem fazer compras de mercadorias.

Religião: Myrii tem o maior santuário em Haven, como Haven foi fundada pelos tribos guerreiras nômades de Flaim. Há também templos para Falis e Cha Za, mas Marfa e Rada não estão tão bem representados em Haven.

Serviços: Muitos viajantes que vêm a Haven montam acampamento fora da cidade. Em Haven existem um grande número de estalagens, mas elas são muito caras. O Fairway Inn, Descanso do Viajante e a Lâmpado do Gênio tem um bom preço. Haven tem muitas tavernas e bares, os mais famosos são o Oasis, Córcova do Camelo e Caixote do Deserto.

Guildas: Haven é basicamente dirigida pela Guilda dos Mercadores, que concede muitas vantagens para passar comerciantes e caravanas que são membros da guilda. As guildas dos ladrões e dos mercenários também estão presentes em Haven, embora sejam pouco influentes. As outras guildas não tem base em Haven.

Deserto do Fogo e da Tempestade

O Deserto do Fogo e da Tempestade se espalha por cerca de cento e cinquenta quilómetros. Embora as terras

ao redor de Flaim sejam consideradas regões deserticas, o Deserto do Fogo e da Tempestade é um lugar hostil, com altissimas temperaturas de dia e baixissimas temperaturas a noite, além das tempestades de areia que são muito comuns nesse deserto.

Ninguém é louco o suficiente para atravessar esse deserto sozinho, e apenas caravanas muito bem preparadas desafiam o deserto.

A cidade de Haven fica bem no centro do deserto, a única parada principal ao longo da estrada da Sede. No decorrer da estrada serão vistos nomades que vivem na região, e eles são os únicos que conseguem sobreviver no deserto. Esses nômades são hostis com estranhos e por esse motivo devem ser evitados.

A melhor maneira de atravessar o Deserto da Fogo e da Tempestade é através da perigosa Estrada da Sede, de preferência com uma grande caravana. Os pequenos grupos raramente tentam fazê-lo. Mesmo se eles estiverem bem preparados, eles ainda são presas fáceis para os nômades e os bandidos.

Grande parte do deserto é desconhecida, mas há duas grandes antigas ruínas mapeadas. Uma delas é o Templo do Efreeti, localizado na parte Norte, a mais vazia do deserto.

Acredita-se que o Templo do Efreeti foi abandonado por algum tempo e é um remanescente de vários séculos atrás, quando as tribos do deserto cultuavam seres misteriosos conhecidos como Gênios.

Setenta quilômetros a sudeste de Haven, no vale do deserto ao norte das Montanhas Centrais, destacam-se as ruínas de uma grande torre conhecida pelas tribos nômades como a Torre do Gênio. Ninguém tem certeza, mas acredita-se que esta torre pode estar relacionada de alguma forma com o templo do Efreeti.

Ninguém sabe do que se tratam os Gênios, muitos acreditam ser espíritos que moram no deserto, mas não há nenhum registro sobre essas criaturas, tudo que se sabe foi descoberto através do conhecimento passado de geração em geração. O alinhamento dessas criaturas também é desconhecidos, mas muitos os consideram demônios e os temem - mas tudo isso é especulação, não se tem nenhuma informação concreta sobre eles.

O Deserto do Fogo e da Tempestade tem muitas regiões inexploradas, inclusive muitas ruínas - e por que não muitos tesouros? Talvez tesouros do antigo Reino da Magia, afinal esse deserto estéril nem sempre foi uma terra devastada ...

Alania

Alania foi fundada em uma época de caos e desordem, após o colapso do Reino da Magia. Historicamente, a nação de Alania é a mais antiga dos reinos modernos, tendo sido fundada quase 400 anos atrás pela poderosa família Kadomos.

O Familia Real de Alania mantém

relações estreitas com as famílias reais das nações vizinhas, geralmente por laços de casamento. Tecnicamente, Parn de Zaxon está em uma linha direta de descendencia com a familia Real de Alan. Sua mãe, Shoriki, era um poderoso membro da família que se casou com Tessius Kadomos, um Cavaleiro Sagrado de Valis.

Um reino de anões também existe dentro das fronteiras de Alania, ele s são conhecidos como o "Reino de Ferro", e hoje é o único reino anão em Lodoss. Prata Cogon e o Aço Anão são os dois minérios mais conhecidos que são produzidos pelos anões, e estes estão entre os produtos mais rentáveis produzidos por eles.

Antes da guerra, Alania manteve-se como um grande reino, onde o conhecimento e sabedoria são valorizados acima de tudo, regido pela sabedoria e orientação do rei Kadomos VII.

As maiores bibliotecas e centros de aprendizagem estavam localizados no Alania. Alan, a capital, é sede da Guilda dos Magos, e dizem que suas bibliotecas contém cópias de todos os livros conhecidos em Lodoss. Marmo atacou Alania em várias ocasiões durante a última guerra, mas Alania nunca entrou oficialmente na guerra. Em vez disso, o rei Kadomos VII optou por manter seu reino fora do conflito e permanecer o mais neutro possível. O Imperador Beld julgou Alania como uma força impotente, e concentrou seus esforços sobre Kanon e Valis.

Marmo invadiu o sul de Alania e fez incursões em numerosas fortalezas costeiras no norte do país (incluindo Fortaleza de Mycen). A parte sul de Alan está na área ocupada por Marmo.

Após a Guerra dos Heróis, o rei Kadomos foi misteriosamente assassinado e o tumulto eclodiu em todo o país. Depois de vários anos, um nobre com o nome de Duke Raster tomou o poder e prometeu trazer a "ordem" para Alania. Mas Raster se aliou a Marmo, e com ele vieram as legiões de Marmo. A cidade caiu para Marmo e novamente toda Lodoss ficou ameaçada por uma guerra contra o Império Negro de Marmo.

Alan

Alan é a capital de Alania. Alan foi construída sobre a Baia Crimson, uma grande baía no lado oriental de Lodoss. O Porto de Alan é tão grande que rivaliza com o Porto de Valis.

A cidade de Alan é murada e tem um fosso de dez metros de largura acerca do muro. Embora existam subúrbios e fazendas nas redondezas e que se espalham por quilômetros a fora, a cidade de Alan nada mais é do que uma grande fortaleza. Em tempos de crise, as portas principais são fechadas para todos os forasteiros, mesmo que eles pretendam se tornar cidadãos de Alania.

Alan é mais famosa por suas grandes bibliotecas e centros de aprendizagem. A Biblioteca de Alania está localizada junto ao Templo de Rada, e fica aos

cuidados dos sacerdotes e acólitos de Rada. Esta biblioteca é enorme - um castelo em si, varios quartos e uma torre cheia de prateleiras de livros e pergaminhos, novos e antigos. Milhares de livros sobre história, arte, literatura, poesia, astronomia, ciências naturais, e qualquer outro tópico concebível pode ser encontrada aqui (no entanto, a maioria dos livros de magia estão na Guilda dos Magos). Os livros não podem ser retirados da Biblioteca, mas existem muitas salas confortaveis de leitura e estudos disponíveis para escolas e pesquisadores. Os sacerdotes de Rada mantém a biblioteca aberta ao público, mas é sempre uma boa idéia oferecer uma doação antes de entrar. Existem dezenas de bibliotecas e livrarias menores em Alan. A Academia de Alania é uma escola onde muitos nobres de toda a Lodoss enviam seus filhos para serem educados. Alan é a sede da Guilda dos Magos e consequentemente da Biblioteca da Guilda dos Magos e da Escola de Magia.

Porto: O Porto de Alan está localizado na costa norte, mais precisamente na Baia Crimson. O porto tem capacidade para receber seis navios de grande porte e vários de pequeno porte. Os funcionários do porto são muito competentes e tem muita muita facilidade em realizar rotinas portuárias, além de um grupo de construtores muito bom que está sempre trabalhando e ampliando o porto, além de construírem navios, tanto comerciais quanto de guerra. O Porto de Alan é muito movimentado, não importa se estamos falando de comércio ou confusões (brigas, roubos e desentendimentos comerciais).

Comércio: O comércio de Alan tem duas origens, ou vem do mar ou vem das longas estradas que ligam Alan a Valis e Kanon. Existem muito mercado “clandestino” em Alan - fora dos muros da cidade, mas existem três mercados principais. O maior é o Mercado do Porto localizado proximo as docas, nesse mercado produtos de toda Lodoss podem ser encontrados aqui. Outro grande mercado é simplesmente chamado de Mercado e fica na parte Oeste da cidade, nele agricultores vendem seus produtos fresquinhos, artesãos vendem seus artesanatos e até ferreiros tentam vender suas armas. O terceiro mercado fica localizado na Praça do Castelo do Rei, que também é lugar de outros de vários festivais e bazares, onde comerciantes e artesãos vendem seus produtos.

Religião: Todos os deuses da Luz estão representados em Alan. O principal templo da cidade, obviamente, é o Templo de Rada que fica próximo ao Castelo do Rei. No Templo de Rada, os sacerdotes mantem uma enorme biblioteca publica (como dito anteriormente). Pequenos templos de Falis, Marfa e Cha Za também podem ser vistos através da cidade.

Serviços: No centro de Alan, e nos subúrbios ao redor da cidade murada, existem muitas pousadas para os viajantes cansados. A Hospedaria

das Fadas é a que o eferece o melhor serviço, com hospedagem e comida de muita qualidade, mas não espere pagar barato por uma noite. No extremo oposto está a hospedagem Túmulo do Observador, localizada fora da cidade, essa hospedagem também é uma taverna e tem a fama de ser a mais suja de toda Alania. Em Alan existem dois tipos de taverna, a frequentada por ladrões, mercenários e brigões de plantão, local ideal para arrumar confusão, desse tipo as mais famosas são a Caneca Furada e a Água Barrenta. Para quem quer curtir uma boa música, um bom vinho e uma boa refeição, sem confusão as tavernas mais indicadas são a Espada de Prata e a Caneca de Ferro.

Guildas: A Guilda dos Magos é naturalmente a principal guilda em Alan. A Guilda dos Magos, ou apenas Guilda como é conhecida na cidade, tem seis quateirões ao norte do porto e lá estão localizadas a Biblioteca, a sede da Guilda e a Escola de Magia. A Guilda dos Mercenários também está sediada oficialmente em Alania, eles tem um prédio próximo a Guilda dos Magos. A guilda dos mercadores também está em Alania, mas não é tão influente, ela fica localizada no porto. A guilda dos ladrões não tem sede em Alania.

Novice

Novice é uma pequena cidade localizada no fronteira oeste de Alan, próximo ao Deserto do Fogo e da Tempestade. A sua importância reside na rota de comércio entre Alan, Valis, e Flaim. Há apenas uma passagem segura através das Montanhas Centrais e Novice fica no lado norte desta e é o principal ponto de parada para viajantes que se aventuram entre Alan e Valis. Novice está a 60 quilômetros ao norte das montanhas, e 130 quilômetros ao norte de Addan, mas a viagem entre Novice e Addan pode demorar mais de uma semana, devido às dificuldades da passagem pela montanha. Viajantes vindos de Flaim ou do Deserto do Fogo e da Tempestade frequentemente param para descansar em Novice.

Comércio: Como se pode imaginar, Novice é uma cidade baseada no comércio, assim como Addan. Novice não é tão influente no comércio quanto Addan, até porque Addan serve como a ligação entre Valis, Alan e Kanon.

Religião: Existem vários santuários dedicados a Cha Za em Novice. Marfa, também é muito adorada no norte de Alania, e também tem um grande templo em Novice. Falis e Rada também tem templos na cidade, e estranhamente, não há templos para Myrii.

Serviços: A maioria das caravanas que fazem seu caminho através de Novice montam acampamento fora da cidade. Novice tem poucas estalagens, e a maioria delas fica reservada o tempo todo. As duas maiores pousadas são a Pousada do Tobol (Tobol é um rico gnomo que vive em Novice) e Descanso do Viagem, sobre as tavernas, as duas mais famosas são

a Martelo Feliz e a Nariz de Ogro, ambas muito simples e com ambiente familiar.

Guildas: A guilda dos comerciantes é a que tem mais influencia em Novice. Outras guildas também têm filiais locais,mas são pequenas e pouco influentes em Novice.

Zaxon

Zaxon é uma pequena vila agrícola no norte de Alania, localizada na bonita área do Vale Verde ao sul das Montanhas do Dragão Branco. Zaxon é o último ponto para os peregrinos que viajam para Tarba e para o Templo de Marfa. A vila tem uma população pequena, e ganhou destaque recente apenas porque durante um tempo foi a morada de Parn, Slayn e Etoh.

Zaxon já foi atormentado por ataques aleatórios de goblins, mas esses ataques pararam nos últimos anos.

Comércio: Zaxon tem um comércio pouco movimentado e é, na sua maior parte, a auto-suficiente. Há um pequeno comércio entre Zaxon e Zelni, localizada trinta quilômetros na costa leste de Lodoss, e é a partir dela que Zaxon recebe a maior parte de suas importações. Os poucos comerciantes e caravanas que vêm a Zaxon estão de passagem, normalmente indo para o Templo de Marfa.

Religião: Há poucos templos de Marfa e Falis em Zaxon, e muitos dos sacerdotes de Marfa vem a Zaxon realizar sua primeira missão de difundir a palavra de Marfa.

Serviços: Muito pouco. Há uma pousada importante em Zaxon, chamado de "Pousada". Vários dos agricultores e moradores oferecem quartos e serviços de pousada para os viajantes e peregrinos, por isso, se os seis quartos da Pousada estão ocupados basta perguntar para os moradores da vila. Zact administra uma taverna chamada Goblin Manco onde tem exposta na parede a cabeça de um goblin que ele matou durante uma invasão.

Guildas: A guilda dos fazendeiros é a única guilda ativa em Zaxon.

Floresta Sem Retorno

A Floresta Sem Retorno é uma das regiões mágicas mais conhecidas de Lodoss. A floresta encontra-se na fronteira oeste de Alania, e trinta quilômetros a oeste de Alan. Esta floresta mágica se estende por mais de uma centena de quilómetros de norte-sul e tem cerca de 30 km de largura. Se a floresta não fosse tão traiçoeira, essa seria a rota mais rápida entre Alania e Valis. Mas, como o nome indica, a Floresta Sem Retorno é traiçoeira. A floresta é habitada por elfos e fadas, que descobriram os segredos da floresta e a usar seus poderes mágicos para ajudar a afastar visitantes indesejados.

Somente elfos e fadas conhecem os caminhos secretos através da Floresta Sem Retorno, e apenas viajantes com um guia podem atravessar com segurança. Não há nada de hostil dentro da Floresta. A floresta é um paraíso da natureza, a casa de todos os tipos

de animais pacíficos, espíritos da natureza, duendes e fadas, mas a própria floresta, sendo vazia de emoções duras, reage fortemente a tais emoções.

Os viajantes que ousam se aventurar na floresta devem esvaziar-se de fortes emoções como medo, tristeza, raiva e surpresa. Se não o fizerem, as árvores reagirão, criando ilusões. Pessoas tristes com a perda de um ente querido, podem gerar uma ilusão dessa pessoa. As emoções negativas, tais como o ódio ou a ganância pode fazer com que as árvores reajam violentamente, atacando com os galhos ou envolvendo a vítima para sempre em suas videiras.

A floresta também drena a energia das pessoas, já que ela utiliza os sentimentos agressivos para criar as ilusões, a vontade de lutar dentro da Floresta também diminui. Todas as criaturas, exceto fadas e elfos, dentro da Floresta recebem um redutor de -2 em FOR.

O tempo na Floresta também tem um comportamento diferente, é dificil dizer como o tempo flui na floresta, parece ser aleatório e independente de tudo. Os viajantes podem atravessar a floresta em um dia (dentro da floresta) e descobrir que se passou uma semana no mundo exterior. Por outro lado, uma pessoa pode ficar presa na floresta durante semanas para descobrir que apenas um dia se passou fora dela. Portanto, o tempo que os viajantes demorarão para atravessar a floresta não será o mesmo do mundo fora da floresta pois essa relação é aleatória.

As aldeias de elfos e fadas na floresta estão escondidas na Floresta e é muito improvável que um não elfo consiga localizar essas aldeias até porque a propria floresta protege essas comunidades.

Montanhas do Dragão Branco

As Montanhas do Dragão Branco estão localizadas na região nordeste do Lodoss. O maior Templo de Marfa fica no sopé destas incríveis montanhas cobertas de neve. O Templo de Marfa está a poucos quilômetros de Tarba, uma pequena cidade dedicada a dar todo o apoio necessário ao Templo. O Grande Templo de Marfa é um castelo de mármore branco brilhante dedicados à gloriosa Deusa-Mãe da Criação. Os sacerdotes e sacerdotisas de Marfa fazem suas obrigações no templo, e aqui também reside Neese, a Alta Sacerdotisa de Marfa e um dos mais respeitados líderes religiosos em Lodoss.

Não existe trevas nessas montanhas e nenhuma escuridão ou mal ousa passar perto delas, para reforçar a proteção o Dragão Ancião Bramd mantem a vigilancia no templo e nas montanhas contra demonios e invasores.

Kanon

Ao Sul de Alania e Valis está o reino de Kanon. O povo de Kanon, assim como Alania, focava esforços para aumentar o conhecimento em artes e literatura, ciência e poesia, mas de-

pois que o Rei Demônio de Marmo foi morto, o povo de Kanon se acomodou e aquela sede por conhecimento já não era mais vista. Kanon desfrutou de algumas poucas décadas de paz após a guerra. Por isso, na segunda invasão, Kanon estava completamente despreparado para a invasão de Marmo, liderada por Lord Ashram e o Imperador Beld. O exército Marmo atacou e rapidamente dominou a capital de Kanon.

Com Shinning Hill sob seu controle e o Rei tomado como refem, Kanon se rendeu incondicionalmente. O exército de Marmo então fortaleceu as suas posições na fronteira com Valis, e começou a invadir o sul do Alania. Com Kanon subjugada a Marmos estavam subjugadas também várias pequenas cidades e aldeias. Qualquer resistência era destruida por Marmo com força bruta. Aldeias inteiras foram queimadas por monstros e barbaros sob o comando de Marmo. Ainda hoje, valentes guerreiros lutam para libertar Kanon de Marmo mas se deparam com fortalezas super protegidas e armadas. Valis mantem suas tropas do seu lado da fronteira esperando uma ação de Marmo para reagir.

Shinning Hill

Shinning Hill, é uma cidade construída sobre as ruinas de uma antiga cidade datada de séculos atrás, ela foi a capital de Kanon. Sobre as margens do lago azul cintilante, a cidade do castelo de Shinning Hill era uma metrópole de muita atividade e comércio. O Rio de Kanon alimenta o Lago de Aço, criando canais para navios mercantes viajarem para a capital de Kanon.

Foi por esse canal que começou a queda de Kanon. O exército de Marmo marchou para Rood em terra, enquanto sua frota de navios de guerra viajou o rio para atacar Shinning Hill, foi uma invasão em larga escala. Em um dia, as paredes de Shinning Hill foram reduzidas a escombros, o exército foi esmagado sem piedade, e o próprio rei foi capturado e acorrentado. Beld estabeleu Shinning Hill como a sua nova capital no continente, e de lá começaram seus planos para a invasão sistemática de Alania e Valis.

Embora a invasão Marmo tenha sido interrompida nas fronteiras de Kanon e sul de Alania, Kanon é ainda ocupado por forças Marmo. Shinning Hill é uma cidade sem lei e totalmente caótica. Os templos de Falis, Marfa, e Rada estão profanados, os corpos de seu sacerdote e sacerdotisa jazem mortos e apodrecendo nos santuários que eles deveriam proteger. Os cidadãos que sobreviveram são escravos de Marmo. Mas muitos ainda estão esperançosos de que Valis venha libertar a outrora bela Kanon.

Porto: Golden-Cooper é o porto de Kanon. Já foi considerado um maiores portos de Lodoss, hoje Marmo usa Golden Cooper como um porto militar, mantendo lá uma frota com cerca de doze navios de guerra. O Lago de Aço tornou-se um lago de

sangue onde corpos e destroços de navios são despejados diariamente.

Comércio: Comércio em Shinning Hill, como a maioria de Kanon, foi completamente interrompido. Todos os produtos trazidos em caravanas são para fins miliatres. Os plebeus ainda fazem negócios no mercado para vender mercadorias e comprar comida, mas todas as transações são supervisionado pelos soldados de Marmo. Armas são proibidas em Kanon e qualquer um que seja visto carregando um, sem ser um soldado de Marmo, será executado na hora.

Religião: A adoração aos Deuses da Luz está sendo abolida de Shinning Hill uma vez que Marmo é seguidora dos Deuses das Trevas. Os templos e santuários dos Deuses da Luz foram profanados ou destruídos. Sacerdotes de Kardis e Falaris estão construindo novos templos aos seus deuses escuros ao lado do castelo, os cidadãos são forçados a adorar os Deuses das Trevas caso não o façam, são sacrificados e viram oferenda aos Deuses das Trevas.

Serviços: Ninguém viaja para Shinning Hill desde o inicio da invasão. Todas as estalagens estão fechadas. Tavernas ainda estão abertas, mas são vigiadas de perto pelos soldados Marmo, mas existem algumas tavernas que servem apenas os soldados, e estas são extremamente turbulentas. Os elfos negros têm uma taverna, chamada de Esconderijo Drow, onde os elfos negros podem ter alguma paz e bem longe de humanos e goblins.

Guildas: Todas as guildas em Shinning Hill foram destruídas.

Rood

Rood era uma cidade portuária no extremo sul de Kanon, era uma vila de pescadores bastante prósperas com fazendas ao norte, Rood não tinha como se defender da invasão de Marmo, foi facilmente conquistada. Localizada em um ponto estratégico, as forças de Marmo destruíram uma pequena fortaleza, a leste da cidade, em seguida, invadiram Rood para pilhar tudo que a vila tinha.

Os agricultores e pescadores tentaram lutar contra os soldados de Marmo, mas não adiantou. Rood foi saqueada e queimada, pouco resta da cidade hoje.

A população local está reconstruindo Rood, mas há pouca esperança para a prosperidade, enquanto Marmo estiver em Kanon. As fazendas de Rood ainda estão intactas, mas os impostos do Exército de Marmo exige um taxa altissima para mante-las assim, metade de todos os alimentos produzidos em Rood tem que ser dada ao exército.

Moss

O Reino de Moss está na região sudoeste de Lodoss. Moss já foi apenas uma coleção de ducados e baronatos, mas o Dragão Dourado Ancião Mycen controlava grande parte do norte e da região central. Com ele governou a Ordem dos Cavaleiros do Dragão, uma ordem de cavalaria real que tin-

ha como principal objetivo manter a paz e a ordem em todo o país. Sob a regência de Mycen e dos Cavaleiros do Dragão, as pessoas gostavam muito da liberdade e independência e as suas terras prosperaram. Com o tempo, outros baronatos próximos a Moss juntaram-se aos domínios de Mycen, e logo a área ficou conhecida como o Reino de Moss.

Dragões são muito respeitados em Moss, até porque seu principal líder é um Dragão Dourado Anciao. Wyverns são muito comuns nessa região e os Cavaleiros do Dragão desenvolveram afinidades e técnicas para domestica-los e os usam como montarias. Praticamente todos os outros tipos de dragões que vivem em Moss se escondem em cavernas, incluindo Dragões de grande porte e os inúmeros Dragões Trovão. As pessoas sabem, no entanto, que nem todos os dragões são dóceis e domesticáveis, a maioria dos dragões de Moss são bons ou neutros, mas os dragões selvagens são altamente imprevisíveis e muitas vezes são hostis. Os dragões trovão que perambulam pelas ruínas antigas de Kastuul são muito territorialistas e podem reagir duramente quando se sentirem invadidos.

Em Moss o Dragão é um símbolo que representa força e prosperidade. É impossível evitar este fato já que quase tudo parece estar ligado a essa idéia. Após a unificação de Moss, muitas cidades mudaram seu nome para seguir essa ideia, assim como muitos nomes de estabelecimento também adotaram isso dando uma identidade única ao Reino de Moss. Até mesmo os nomes dados a crianças refletem isso, com nomes como "Drake" ou "Scale"

Dragon Breath

Dragon Breath é a "capital" de Moss, mas apenas porque é onde está o castelo da Ordem dos Cavaleiros do Dragão. Moss não tem tecnicamente um corpo governante centralizado, o governo em Moss funciona como uma comunidade ou confederação (cada vila e cidade tem um governo próprio, independente). Dragon Breath é o novo nome, antes era conhecida por Hakken, uma cidade que sempre foi bastante grande e próspera. O velho castelo de Hakken ainda fica no lado sul da cidade, mas está abandonado.

A cidade está se expandindo lentamente para o Norte e novos distritos estão sendo construidos ao redor do Castelo da Ordem dos Cavaleiros do Dragão.

A Caverna de Mycen está apenas a vinte quilometros ao norte de Dragon Breath e não raramente podemos ver o Grande Dragão Dourado voando pelos céus de Moss. O castelo da Ordem dos Cavaleiros do Dragão é uma grande fortaleza com pátios largos para facilitar a aterrisagem dos wyverns, na parte de trás do do castelo existe um grande campo aberto que é usado exclusivamente para visitas de Mycen a ordem, mas isso raramente ocorre.

Porto: Dragon Breath fica a mais ou menos dez quilómetros do mar, mas

foi construída perto de um rio que desce das montanhas e deságua no Mar Ocidental. Os navios comerciantes menores podem navegar sem problemas, mas galeões são incapazes de fazê-lo. Dragon Breath tem um pequeno porto, mas a maioria das negociações comerciais envolvendo Moss são realizadas em portos de maior dimensão em Dragon Scale ou Dragon Eye.

Comércio: Dragon Breath é a sede para os ricos e poderosos do Conselho Mercantil de Moss. Comerciantes vindos de Valis que chegam a cidade passando por Dragon Scale ou pelo pequeno porto de Dragon Breath são as principais fonte de comércio. Comerciantes de Raiden ou Flaim também vem negociar em Dragon Breath, mas a maioria fica em Dragon Scale. O principal mercado está no centro da cidade, e está sempre muito movimentado. Qualquer tipo de bem ou produtos podem ser adquirido aqui, incluindo muitos itens relacionados a dragão. A loja de armas Joval Shoppe vende muitos itens personalizados relacionados a dragão, inclusive armas e armaduras, normalmente com desenhos e partes em formas de dragão (como a ombreira de armadura em formato de garra de dargão, elmo no formato de cabeça de dragão), também são encontrados na loja grande escudos de escama de dragão, que muitos dizem ter propriedades mágicas.

Religião: Myrii tem um enorme templo em Dragon Breath, sendo o principal ponto religioso da cidade, mas também existem templos para Falis, Marfa, Rada e Cha Za. No centro da cidade foi construido um imponente templo e nele foi colocada uma estátua de Mycen, indicando que o templo é dedicado a ele.

Guildas: A maioria das guildas está presente em Dragon Breath, incluindo a dos Mercadores, Magos e Mercenários, a dos ladrões também está presente mais tem a sede mantida em segredo.

Dragon Scale

Dragão Scale é a principal cidade portuária de Moss está localizada no lado oriental de Moss, na região das montanhas, perto da costa da Grande Baia. Navios de Valis e Alania fazem muitas paradas em Dragon Scale, e antes da invasão de Marmo, muitos comerciantes de Kanon também. Os comerciantes de Raiden normalmente param em Dragon Claw ou Dragon Eye.

O antigo nome de Dragon Scale era Gyenon , capital do antigo baronato de Gyenon, que hoje é o Ducado de Highland. Algumas lendas dizem que Wort, o Sábio nasceu em Gyenon, mas isso é apenas um boato, e pode ter apenas uma invenção do povo de Dragon Scale.

Porto: O Porto de Dragon Scale, é conhecido pelos navegantes como Porto do Dragão, e é o principal porto de Moss, que pela sua localização não tem fácil acesso ao mar, pois está situada em uma região montanhosa.

Moss tem uma frota pequena, pois vê pouca necessidade de manter uma presença no mar. Os Cavaleiros da Ordem tem uma mobilidade incrivel e podem fazer qualquer trajeto mais rapido que uma caravana ou barco. A limitada marinha de Moss está alocada em um forte apenas alguns quilômetros ao sul de Dragon Scale, e está em constante alerta para os piratas e navios de Marmo.

Comércio: O comércio entre Valis e Moss está crescendo. Comerciantes e caravanas viajam pela estrada principal de Roid até Dragon Scale , e os exércitos de ambos os reinos se esforçam muito para manter esse caminho livre de bandidos. O principal mercado em Dragon Scale está localizado no lado norte da cidade, e como em Dragon Breath, muitos itens relacionados a dragão podem ser comprados aqui.

Religião: Falis tem um glorioso templo em Dragon Scale, assim como Cha Za. Há também um pequeno santuário para Marfa e Rada.

Serviços: Pousadas estão disponíveis para os viajantes em toda Dragon Scale. A pousada mais famosa de Dragon Scale é a Dragão Adormecido. Os viajantes podem também encontrar a Pousada da Noite e a Hospedaria do Dragão, que fica no Porto, também tem uma estadia muito confortável. As tavernas sempre estão muito movimentadas, as mais famosas são A Cova do Dragão, a Taverna do Chacal ou a Cevada da Bruxa.

Guildas: As guildas dos magos e dos mercadores são as maiores e mais influentes em Dragon Scale conseguem muitas vantagens para seus membros na cidade, as outras guildas também estão presentes em Dragon Scale, mas não tem tanta influencia quanto as duas.

Wildlands

A oeste da Flaim e Valis e ao norte de Moss, existe uma área que não tem dono e não foi reinvindicada por nenhuma nação, são as Wildlands, uma área de montanhas e vastas planícies. Pequenas vilas e comunidades estão espalhadas pelas Wildlands, mas para a maior parte da área desta região está vazia.

O Dragão Ancião Shooting Star assolava, e ainda assola, essas terras e ele é o principal motivo para a baixa população da região e também por nenhuma nação querer assumir essas terras.

A Montanha do Dragão de Fogo é o local mais famoso das Wildlands, além das montanhas ainda estão o Pântano Silencioso e o Castelo de Karla que contribuem bastante para a baixa população da região, tanto o Pantano quanto o Castelo estão perto das fronteiras da Flaim e Valis.

Raiden é tecnicamente parte das Wildlands, mas não será descrito aqui.

Montanha do Dragão de Fogo

Nas montanhas na parte norte das Wildlands, perto de Raiden, está o

grande vulcão ativo, a Montanha do Dragão de Fogo. Montanha do Dragão de Fogo está em atividades contante há muito tempo, embora nunca tenha entrado em erupção. O vulcão era o covil do Dragão Ancião Shooting Star, mas seus tesouros ficam em uma grande caverna na parte sul da montanha.

As cavernas são antigos túneis de lava e um deles leva os visitantes para o lado leste da montanha, esse caminho é popularmente conhecido como Passagem do Dragão. Aventureiros que procuravam matar o dragão, na maioria das vezes seguia por esse caminho para poder entrar no vulcão mais facilmente, mas Shooting Star preparou armadilhas mortais em quase todos os tuneis. Imagina-se que o tesouro do dragão fora perdido no colapso da ultima batalha, diversos aventureiros se organizam para caçar esses tesouros, mas nunca tiveram sucesso ...

Quando retornam de lá - os pouco que conseguiram retornar afirmam que Shooting Star não morreu ...

Pantano Silencioso

O Castelo de Karla está localizado na parte noroeste do pântano. O Pântano Silencioso é preenchido com muitas criaturas e monstros típicas de regiões pantanosas, incluindo cobras, répteis e monstros. A passagem que liga Flaim a Valis passa perto do pântano, e em um ponto realmente cruza a fronteria leste do Pântano. Este é considerado o trecho mais perigoso da viagem entre Flaim e Valis. Foi nesse ponto que Kashue encontrou Karla pela primeira vez.

Castelo de Karla

O Castelo Karla está localizado a noroeste do Pântano Silencioso. Normalmente está deserto e já não tem mais nada de valor dentro dele. Grande parte do castelo está alagado e cheia de sujeira, muitas cobras e répteis perigosos fizeram dele a sua casa. Mesmo quando Karla está presente no Castelo ele continua da mesma maneira. Lendas dizem que existe um grander tesouro mágico nos escombros do Castelo.

Raiden

Antes da Cidade de Raiden ser fundada, os habitantes das terras do norte levava uma vida simples, suas principais atividades eram a agricultura e a pesca. A pirataria no Mar do Norte foi uma preocupação constante durante anos e muitas áreas costeiras habitadas tiveram origem em fortes piratas. Setecentos anos atrás, quando Kastuul uniu Lodoss sob um unico governo, a guarda de Kastuul controlou a ação dos piratas em Raiden durante um periodo, mas eles voltaram a agir quando Kastuul começou a entrar em colapso. Raiden é uma renião remota, distante das demais nações de Lodoss, logo se tornou um país de exilados, onde os criminosos e traidores eram mandados. Crimes como roubo, divida com o governo e deserção do exercito normalmente eram punidos com a deportação para Raiden, um pais selvagem e com terra

inexplorada. Rebeldes e outros que resistiram a Kastuul também foram enviados para o Grande Penhasco na região noroeste, eles eram enviados de navio e largados na costa, muitos não sobreviveram e os que conseguiram sobreviver tiveram a ajuda de piratas renegados e juntos construiram um castelo e criaram uma próspera comunidade pirata.

Nas margens da Baia de Raiden uma grande cidade portuária foi lentamente sendo construída. Onde antes havia fazendas agora há aldeias densamente povoadas. Onde antes haviam pequenos barcos de pesca, hoje estão enormes caravelas sobrecarregadas com refugiados humanos, bandidos e criminosos. O porto de Raiden foi construido para ajudar a receber os recem chegados, mas atualmente tem seu potencial voltado para o comercio, recebendo muitos mercadores e vendedores que negociam seus produtos com "criminosos" de Raiden. Quando a guerra civil eclodiu, o Reino da Magia entrou em colapso e dezenas de pequenos estados e reinos formados entraram em guerra entre si, mas Raiden já era um estado soberano, mesmo no auge de Kastuul. Sendo assim, e sendo tão remota e independente como era, Raiden nunca viu o caos e o tumulto nas terras de Lodoss.

Raiden prosperou enquanto Lodoss estava um caos, a riqueza acumulada como um estado livre foi impressionante. Comerciantes de Alecrast negociavam com o porto de Raiden, traziam mercadorias exóticas e muito ouro das terras distantes. Raiden foi destinada a se tornar uma potencia economica de Lodoss.

Cidade Livre de Raiden

"Venhas tu para a cidade da anarquia,

Venhas tu para a cidade dos reis.

Andai suas ruas de ruínas,

Andai suas ruas de ouro.

Bem-vindo à Cidade do Caos

Bem-vindo à cidade de Raiden! "

- canção Popular de Raiden

Séculos atrás, a cidade de Raiden foi fundada pelo antigo Reino da Magia, Kastuul. Mas não foi fundada com o intuito de ser uma cidade para a próspera, Raiden era um ponto de deportação para os dissidentes e criminosos. Quando o Reino da Magia caiu, só permaneceu Raiden, e ainda permanece como a última cidade de Kastuul. A cidade mais antiga de Lodoss, Raiden tem edifícios e templos datados de 700-800 anos atrás, alguns dizem que chegam a mil anos. Não há outra cidade em Lodoss como Raiden e provavelmente não terá.

Por ironia do destino, Raiden a cidade que foi criada para abrigar criminosos e rebeldes transformou-se em uma cidade de proporções inigualáveis. Foi como se uma dúzia de cidades muradas tivessem crescido juntas e no mesmo espaço. Raiden tem um labirinto de ruas e estradas desordenadas, e quase todas cercadas por muros altos. O que fomenta ainda mais essa

anarquia de Raiden é a variedade arquitetonica, com construções antigas misturadas a modernas, diversas culturas e raças perambulam por Raiden diariamente. Raiden é uma cidade tão grande que é dificil mensurar isso. Raiden não tem rei, ninguém afirma ser rei de Raiden pois a cidade já se tornou uma entidade e funciona sozinha, como se estivesse viva.

Durante 500 anos os mercadores de Alecrast tem negociado exclusivamente com Raiden. Raiden tornou-se assim uma cidade muito rica, mas como na maioria das vezes apenas um seleto grupo tem acesso a maior parte dessa riqueza. A grande Mercado Maritimo, é uma das principais empresas de comércio de importação de Alecrast e que também fazem a cunhagem das moedas usadas em Raiden, as famosas Peças de Raiden (PR), uma moeda reconhecida e aceita em toda Lodoss.

Mercadores e comerciantes de toda Lodoss vem a Raiden para negociar uns com os outros, bem como os gnomos comerciantes de Alecrast. A cidade tem uma infinidade de tipos de comércio e negócios, muito mais até do que Addan. Em Raiden, pelo fato de não ter um rei, não há impostos, não existem tarifas dos bens apenas, o comércio, riqueza e ambição.

Tudo está à venda em Raiden, e tudo pode ser comprado por um preço. Não existem leis, portanto, o assassinato e o roubo são permitidos e até são comuns. Aqueles que vivem em Raiden, nascidos e criados na cidade da liberdade, aprenderam que, para sobreviver nessa cidade você deve ser um mestre ou um escravo.

Os que tem dinheiro podem comprar proteção, os que não tem dinheiro devem procurar a proteção de algum barão ou marcador. Os portões de Raiden estão sempre abertos a todos que desejem entrar, mas não pense em entrar sem uma espada nas mãos, o comércio em Raiden é literalmente uma guerra.

Raiden é uma cidade em constante mudança. É dinâmica, viva, vibrante e sempre com uma energia e força própria. Alguns dizem que Raiden está evoluindo aos trancos e barrancos, e sua cultura é tão distante de qualquer outra coisa em Lodoss que é difícil imaginar. Raiden é o ponto de fusão de todas as terras e pessoas de Alecrast e Lodoss. Como a canta o famoso gnomo bardo, Maar, Raiden é uma cidade de grande caos, e ainda, uma cidade de liberdade ainda maior.

Povo de Raiden

Não há uma precisão sobre a população em Raiden, mas alguns estimam que a população de Raiden já tenha passado de vinte mil (extremamente grande para os padrões de Lodoss), essa estimativa vale apenas para as urbana, não considerando fazendas e aldeias vizinhas (como Hishi e Honto). Raiden tem uma população racial bem diversificada, embora mesmo os seres humanos ainda sejam a maioria. Anões, elfos negros, gnomos, e até goblins podem ser

encontrados em Raiden. Elfos raramente vêm para Raiden, quando vem geralmente é para comprar um item especial da Alecrast. A diversidade de raças causou problemas, e como pode ser esperado, os anões e elfos negros definiram seus próprios bairros na cidade, goblins que vêm para Raiden são muitas vezes desprezados, gnomos vêm até Raiden para negócios, e geralmente vêm com dinheiro suficiente para fazer o que quiserem.

Porto de Raiden

Raiden tem o maior porto de Lodoss, e alguns dizem que de toda Forceria. O cais e docas cobrem toda a baía de Raiden e a parte baixa do rio Blazing. Inúmeras empresas portuárias possui lugares reservados no porto, e mais cobrar uma taxa para uso das docas e instalações portuárias. Alguns comerciantes simplesmente ancoram no meio da Baia e descarregam as mercadorias em pequenos barcos, embora isso atrapalhe o trafego da Baia, sai mais barato para o comerciante.

A Mercado Maritimo tem o maior espaço reservado no porto, mas ela usa esse espaço principalmente para seus navios. Os preços para ancoragem são muito variados, mas todos muito caros. Existe em Raiden, uma fabrica de embarcações que tem como principais clientes os mercadores de Alecrast e o Reino de Flaim.

Como não existem leis reais em Raiden, é perfeitamente legal para um navio pirata entrar no porto e pegar uma doca reservada. Um navio pirata pode até atacar outro navio no meio da baía, mas isso dificilmente acontecerá porque a maioria dos navios mercantes que vêm para Raiden estão fortemente armados, e há sempre alguns navios de guerra na Baía. Um navio pirata conhecido não duraria um minuto perto do Porto de Raiden.

Os comerciantes que vêm à Raiden por mar estão bem cientes que passarão por duas das principais rotas piratas, uma fica na Ilha do Dragão Azul e outra fica na rota do Grande Penhasco, o mais prudente é evitar essas áreas, mas isso nem sempre é possível. Essas são as mais famosas, mas as viagens maritimas em Lodoss são perigosas e por isso que navios de viagem ou de carga nunca viajam sozinhos, sempre escoltados por uma frota armada.

Religião em Raiden

Dependendo do ponto de vista, podemos dizer que Raiden não tem religião, ou é a forma suprema da liberdade religiosa. Qualquer um que vem para Raiden é livre para adorar quem quiser, e seguir as regras do seu Deus como desejar, seja sacrificar vítimas gritando para Kardis ou abençoar os necessitados, em nome de Falis. O único templo verdadeiro é o Templo de Cha Za, onde muitos comerciantes vão dar oferendas a seu deus protetor. Os sacerdotes que dirigem o Templo de Cha Za são extremamente ricos.

Serviços em Raiden

Há mais pousadas e tavernas em Raiden que qualquer outro lugar em

Lodoss. Um lugar famoso de interesse é o Restaurante Dragão do Mar, com vista para a baía de Raiden, comida boa e cara, muito cara, nele você comumente pode encontrar celebridades de Raiden como a musicista Lucia Princesa. O Pérola Negra, Lar do Gnomo e o Farol também são excelentes restaurantes, embora não sejam tão chamativos quanto o Dragão do Mar.

Em Raiden há muitas tavernas, mais do que se pode contar, e novos são abertos todos os dias. Algumas das tavernas mais divertidas são a Taverna dos Rejeitados, Barril de Cerveja, Caneca dos Piratas e Crossbones. Uma das tavernas mais estranhas, localizada no lado mais sombrio da cidade, é conhecida como Corvo Negro - aqui os proprietários se vestem com roupas escuras, parecidos com as roupas usadas pela Karla ou pelo Ashram. Alguns dizem que os donos da Corvo Negro são realmente vampiros ... mas isso são boatos.

Como já era esperado, qualquer tipo de serviço está disponível em Raiden, não importa o quão exótico ou ilegal ele seja. A prostituição é um negócio comum e rentável. O dinheiro pode comprar qualquer coisa em Raiden, não importa o quão agradável ou terrível, normal ou perversa. Se você pensar em algo, Raiden certamente terá.

Guildas em Raven

Há duas guildas principais em Raidens e elas são geograficamente opostas, mas ambas com grandes sedes, elas são a Guilda dos Mercadores e a Guilda dos Ladrões . A Guilda dos Mercadores está "oficialmente" com sede em Addan, e extra-oficialmente em Raiden. Isso ocorre porque o Mercado Maritimo é o principal patrocinador (alguns dizem proprietário) da Guilda dos Mercadores. A sede de Raiden, no entanto, não é reconhecida pelas outras nações de Lodoss por causa das leis de tributação determinadas pela guilda.

A Guilda dos Ladrões é famosa por ter muita influencia na cidade, em outras cidades a Guilda fica escondida, quase sempre em locais escondidos como esgotos ou tuneis subterraneos, mas em Raiden a localização da Guilda dos Ladrões é bem conhecida, embora esteja do lado mais "dark" da cidade.

Outras guildas também estão presentes em Raven, incluindo a dos Mercenários e Magos, mas não são tão influentes como as duas supracitadas.

O Grande Penhasco

O Grande Penhasco fazia parte de uma cordilheira em Alecrast. Quando Marfa separou Lodoss de Alecrast, formou em Lodoss o Grande Penhasco que fica na regiao noroeste de Lodoss.

Conhecido também como Grande Precipcio, esse penhasco tem uma altura de mais ou menos 2500 metros de altura e é praticamente vertical, um paredão. Há um pequeno trecho de

praia na base do penhasco, formado principalmente de rochas caídas. Durante o Reino da Magia rebeldes e dissidentes foram jogados ao longo desta praia remota como uma forma de exílio. Muitos morreram aqui, e esta área ficou conhecida como a Praia dos Ossos. Como Kastuul entrou em colapso, piratas voltaram, mais uma vez, a aterrorizar os mares. Esses rebeldes que sobreviveram na Praia dos Ossos trabalharam com estes piratas para construir uma enorme fortaleza na base do penhasco, literalmente esculpindo-o para fora da própria rocha. As muitas cavernas e grutas de água ao longo do penhasco tornaram-se portos para muitos navios piratas.

Atualmente a maioria das atividades piratas no Mar do Norte são de piratas da fortaleza no Grande Penhasco ou da Ilha do Dragão Azul, patrulhas piratas fazem a proteção da fortaleza e também alertam para novos alvos. A fortaleza é fortemente armada e com sucesso tem conseguido repelir as frotas de Valis, Flaim e Moss.

As cavernas aquáticas do Grande Penhasco levam aos portos escondidos camuflando o movimento nas praias. Essas cavernas são grandes o suficiente para manter navios de guerra. Os viajantes maritimos devem passar longe do Grande Penhasco, caso não o façam tem grandes chances de serem abordados por piratas.

Ilha do Dragão Azul

A Ilha do Dragão Azul está localizada na região norte de Lodoss, fora da costo de Raiden. O Dragão Azul Ancião Abram habita os recifes e as grandes cavernas subaquáticas da Ilha do Dragão Azul, e ele é extremamente perigoso para os navios que viajam de Lodoss até Alecrast. Geralmente, os navios mudam o caminho para evitar a Ilha do Dragão Azul, mas muitas vezes Abram está disposto a caçar navios e faz uma viagem um pouco maior para matar sua vontade.

Piratas que conhecem as idas e vindas de Abram fazem frequentemente base na Ilha do Dragão Azul ou nas pequenas ilhas que a rodeiam, as mais comuns são a Ilha Crossbone e a Ilha da Caveira, essas são duas ilhas que melhor possibilitam isso. Ambas as ilhas têm um porto pirata rudimentar, desertas a maior parte do tempo, mas ainda freqüentada por piratas e aventureiros. Vários caçadores de tesouros vão explorar essas ilhas, na busca de um tesouro pirata enterrado, mas a maioria nunca mais voltar.

Os navegantes devem ser cuidadoses pois existe um recife de corais muito perigoso que fica do lado sul da Ilha. A menos que você tenha um mapa pirata muito preciso da área, todas as abordagens em terras devem ser pelo nordeste, mas isso pode atrair a atenção do indesejável Abram.

A Ilha do Dragão Azul em si tem várias áreas de destaque. No lado norte da ilha está a Caverna do Dragão Azul. Há duas entradas para a caverna. Um está debaixo d'água no litoral norte da ilha, que Abram usa para entrar e sair do seu domínio. A

outra é essa caverna na superfície que conduz através de inúmerostúneis e cavernas, até finalmente chegar na caverna onde Abram descansa. Em alguma dessas cavernas aquaticas está escondido o tesouro de Abram.

A Floresta do país das fadas está do lado leste da ilha, e dizem ser a casa de muitas fadas e espiritos da natureza. Nessa floresta existem também algumas aldeias perdidas de elfos negros por isso a floresta é considerada perigosa para viajantes desavisados. A ilha é bastante montanhosa, e existem muitos wyverns dragões fazem seus ninhos nas falésias costeiras do norte. Estes são wyversn selvagem, ao contrário dos wyverns de Moss, e devem ser evitado. As montanhas ao sul são o lar de muitos grifos.

Marmo

A ilha negra de Marmo fica a apenas 30 km da costa sul de Kanon. Marmo é habitada, em sua maioria, por goblins e elfos negros , mas muitos seres humanos e kobolds também vivem nestas terras. Marmo é atormentada pela guerra e pelo caos, e tem apenas uma grande cidade, Salbad, que é basicamente uma anarquia. A Floresta Negra é povoada por aldeias de elfos negros, e é desaconselhável para qualquer que não seja convidado pisar nessa floresta.

O Castelo Conquera está localizado perto do centro de Marmo, ao sul de Salbad.

Uma nuvem negra paira sobre Marmo, ela foi lançada pela sombra sempre presente da Deusa Adormecida, Kardis. A ilha está constantemente sob o véu da noite, os raios de sol nunca atravessaram suas terras amaldiçoadas. Até que a presença de Kardis seja completamente erradicada, Marmo vai ficar presa em uma eternidade de trevas.

Salbad, a Cidade das Trevas

Salbad, a Cidade das Trevas, está localizada na região noroeste de Marmo. A cidade está em um estado de anarquia, onde bandos de humanos, elfos negros e goblins lutam por território, recursos e restos de comida. Alguns distritos de Salbad são bastante estáveis, protegido por poderosos feiticeiros ou senhores goblins que comandam pequenos exercitos. Quando surge uma força avassaladora, como foi o caso de Beld, Salbad assume uma posição similar a de uma base militar, quando isso ocorre, Salbad se torna a cidade mais segura de Lodoss, nada acontece sem que o conselho negro tenha conhecimento.

Porto: A porta de Salbad está sempre aberta. A maioria dos navios de guerra de Marmo estão estacionados ao longo do litoral norte, ou estão nos portos de Kanon. Não há navios mercantes em Salbad, eles simplesmente são saqueados e queimados.

Comércio: O comércio em Salbad é nulo.O que ocorre são saques e roubos entre as gangues, ou seja, a sobrevivencia do mais apto.

Religião: O culto a Falaris e Kardis são praticados dentro Salbad, e os

santuários desses deuses negros estão sobre as únicas estruturas em Salbad que permanecem intactos.

Sacerdotes de Falaris e Kardis podem ser vistos diariamente sacrificando vítimas pela cidade, cantando seus ritos escuros. Muitos senhores da guerra e soldados de Marmo visitam os santuários de Falaris e Kardis para prestar homenagem aos seus deuses.

Serviços: Não existem serviços em Salbad. Existem tavernas, mas estas são geralmente controladas por gangues ou tribos de goblins, e devem ser evitados por não-membros.

Guildas: Não existem guildas em Salbad

Castelo Conquera e o Templo de Kardis

No centro da Marmo está um castelo enorme, erguido sobre cadaveres e pilhas de ossos. O Castelo Negro de Conquera lança sua sombra sinistra sobre a terra de Marmo. Foi construído há muitos anos por elfos negros e goblins. Este local foi escolhido pois aqui é o centro do mal que ressoa de Marmo, e os sacerdotes de Falaris e Kardis acreditava que era o seu deus lhes chamando. Na verdade, este ponto foi o local de descanso de Kardis, deusa da destruição.

Muitos anos depois, os cultistas de Kardis construíram o Templo de Kardis nos túneis e catacumbas bem abaixo de Conquera. Aqui eles descobriram Narse, e tiveram o cuidado para não acordá-lo, e mais abaixo ainda uma câmara onde a presença da deusa negra foi mais forte ainda.

Aqui eles construíram o Templo de Kardis. Após o fracasso no ritual ressurreição de Kardis, o Castelo Conquera foi destruído quando grande parte da caverna desmoronou. O Templo de Falaris ainda está na superfície, e é usado por ambos os sacerdotes de Falaris e Kardis na adoração de seus deuses.

Capítulo 6

Comentários Finais

Aqui eu termino meu primeiro e-book. Espero que tenham gostado, sei que posso ter viajado em alguns pontos, falhado em alguns e também ter ido bem em outros, espero que os terceiros tenham sido maioria :)

Sei que ainda faltam muitas coisas relacionadas ao cenário, tal como as fichas dos Dragões Anciões ou uma descrição melhor dos itens mágicos da série. Sei também que faltaram algumas coisas relacionadas ao sistema de jogo, como por exemplo, as especializações ou novas raças.

Eu sei de tudo isso, mas queria fazer um e-book bem descritivo para que qualquer mestre pudesse adaptar Lodoss a sua mesa ou sistema e agora convido vocês a desenvolverem tais materiais, podemos fazer em conjunto ou sozinhos mesmo , mas agora temos uma descrição de Lodoss e podemos usá-la para criar tudo isso.

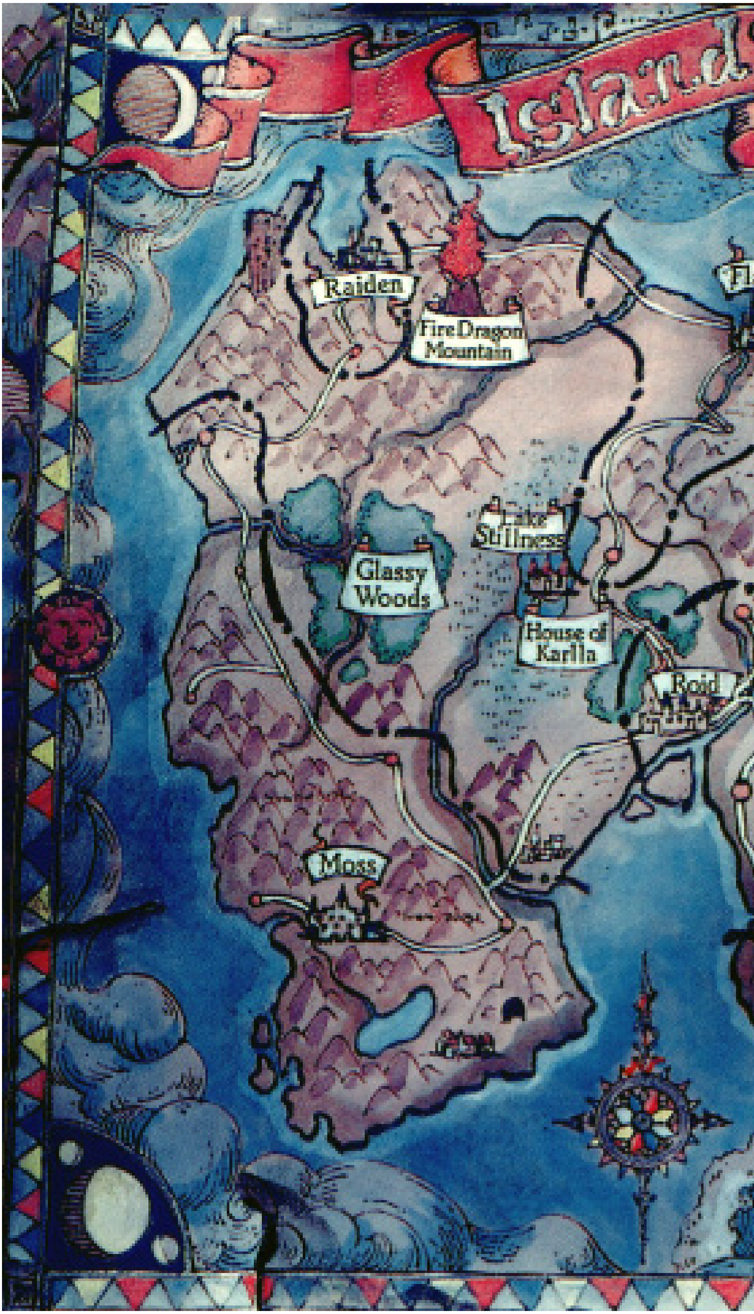
Fazer uma adaptação ou tradução é sempre um trabalho complicado pois envolve de certa maneira todos os fãs desse cenário que jogam esse sistema, e agradar a todos é muito complicado. Com certeza receberei elogios pela adaptação dos halflings a Lodoss e pela tradução de GrassRunners como Gnomos, mas para cada elogio certamente receberei pelo menos dez criticas rs...

Não sei se todos gostarão da notícia, mas não penso em parar nesse e-book, estou com outras adaptações encaminhadas e alguns trabalhos totalmente novos, não sei quando os publicarei, mas com certeza as lições aprendidas com Lodoss serão aplicadas nesses novos trabalhos.

É isso, obrigado a todos que me apoiaram para terminar esse trabalho, principalmente ao pessoal da Red Box por ter resgatado meu espirito de RPG que havia sumido, pois mesmo não tendo um grupo para jogar tenho animo para desenvolver e-books como esse, ao pessoal da Lista de discussão do Old Dragon que sempre compartilham suas experiencias de modo educado e mesmo sabendo MUITO de RPG permitem que novatos e ex-jogadores façam parte do seu grupo e finalmente, minha esposa Layla que se esforça para enteder esse meu "estranho" hobbie e está sempre do meu lado me apoiando em tudo, até mesmo na criação de um e-book de Lodoss :)

Obrigado a todos e bom jogo

Lodoss


Island
Raiden
Fire Dragon Mountain
Lake Stillness
Glassy Woods
House of Karlla
Roid
Moss

Lodoss
Storm and Fire Desert
Zaxon
Allania
Allan
Valis
Forest of Never Return
Kanon
Marmo

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.

creative commons

Role Playing Game

www.OldDragon.com.br

Regras para Jogos Clássicos de Fantasia